電撃プレイステーション
PlayStation

電撃ゲームキューブ
DENGEKI GAME CUBE

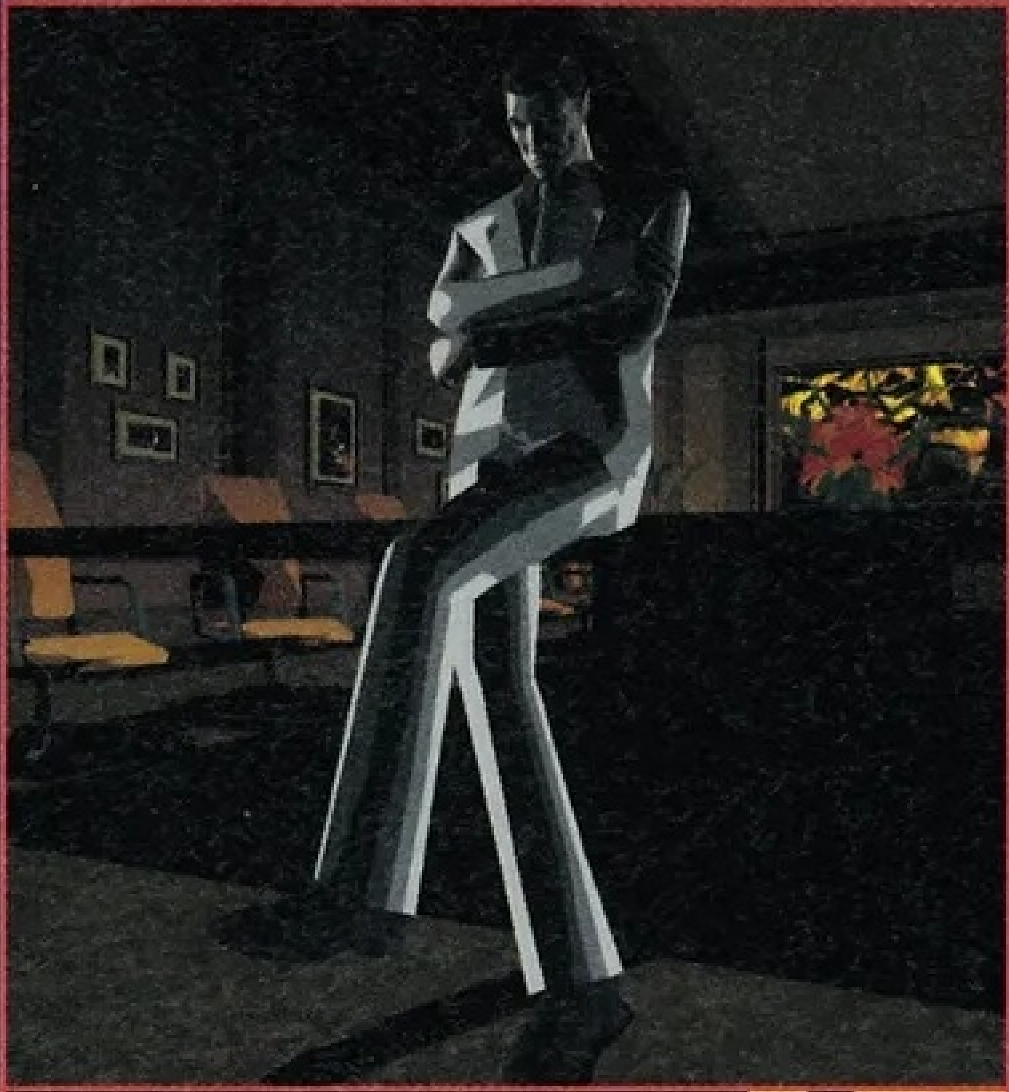
# killer7 THE MASTER GUIDE

killer7 ザ・マスターガイド

# killer7 THE MASTER GUIDE

killer7 ザ・マスターガイド

killer7
ザ・マスターガイド



# CONTENTS


[Chapter1] ●システム解説

『キラー7』の世界……003

ゲームの流れ……004

画面の見方……006

基本操作……008

アイテム……010

ヘヴンスマイル……010

血液……011

ハーマン部屋……014

人格交替……015

特殊能力……015

スキル&アビリティ……016

死亡と蘇生……017

謎の解き方……018

情報提供者……019

[Chapter2] ●登場人物紹介……020

[Chapter3] ●シナリオ攻略

シナリオ攻略ページの見方……030

シナリオ00：天使……031

シナリオ01：落日（前編）……039

シナリオ01：落日（後編）……045

シナリオ02：雲男……053

シナリオ03：邂逅（前編）……060

シナリオ03：邂逅（後編）……069

シナリオ04：分身（前編）……078

シナリオ04：分身（後編）……087

シナリオ05：笑顔（前編）……088

シナリオ05：笑顔（中編）……096

シナリオ05：笑顔（後編）……106

[Chapter4] ●ヘヴンスマイルデータ……110

[EXTRA] ●キラー7の気になるアノ言葉……124

※ゲーム画面は基本的にPS2版のものです。

# Chapter 1 システム解説

## System

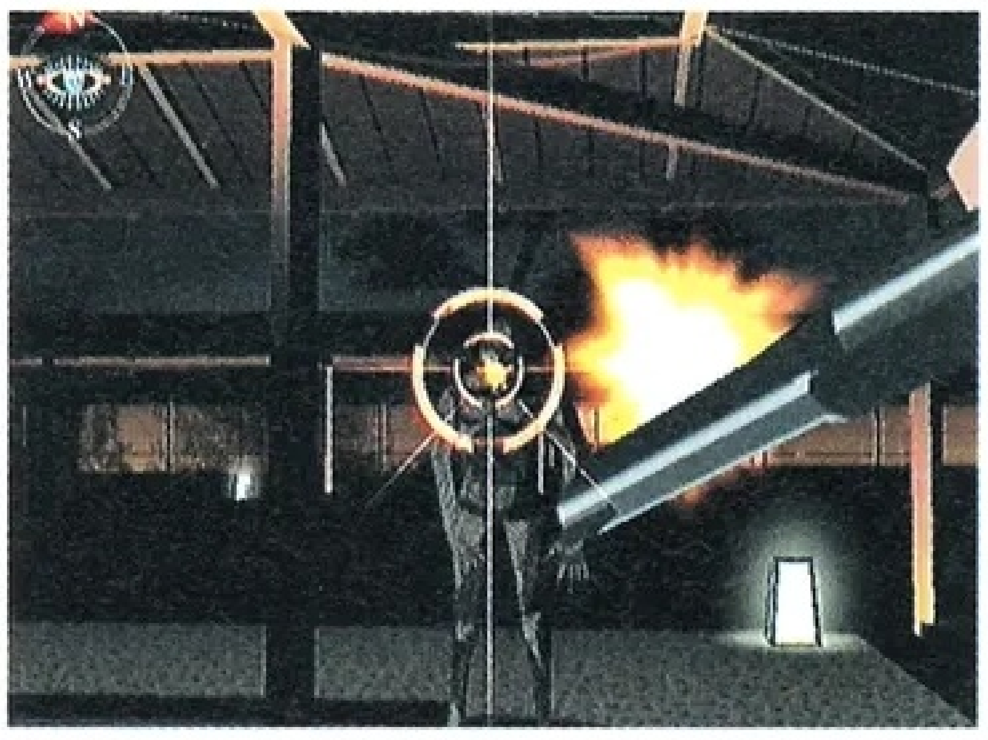
『キラー7』は奥深い人間関係が交錯するガンアクション。
難解なストーリーにスムーズに入り込めるように、
基本となるシステムを覚えよう。

## 『キラー7』の世界

**独特の世界観、ゲームシステム、謎が謎を呼ぶストーリー、いずれも本作でしか味わえない唯一無二の魅力だ。**

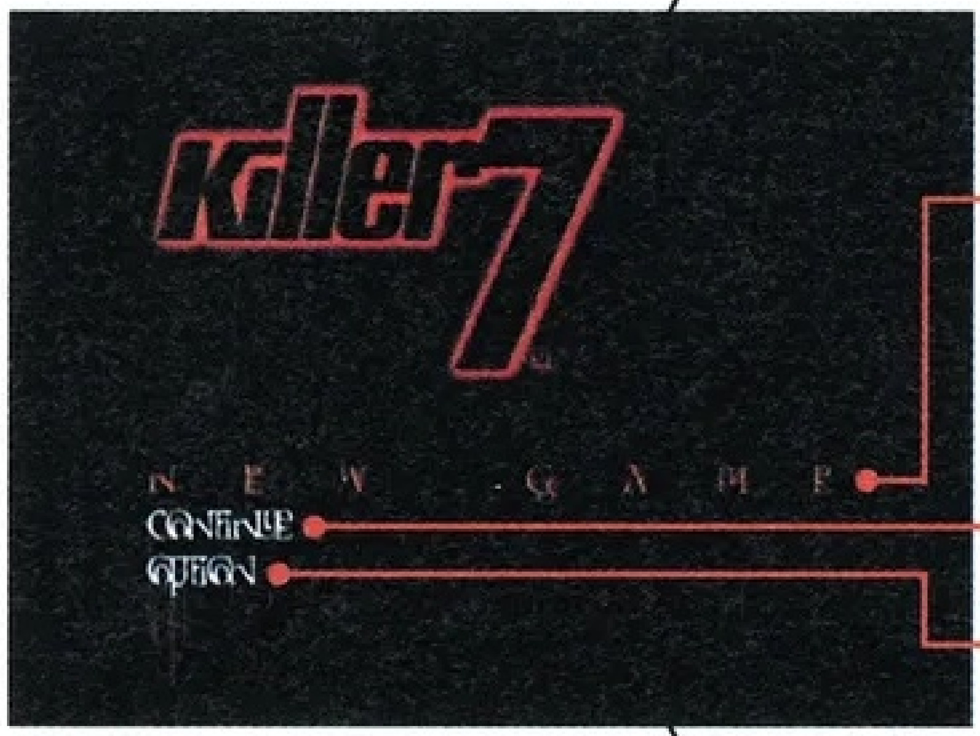
プレイヤーが操る主人公は、7人の人格を持つ殺し屋。リーダー格のガルシアンがほかの6人の人格を統率しており、依頼されたターゲットを確実に殺るために状況に応じて人格を使い分ける。ゲーム内では、シナリオごとに依頼されるターゲットを始末したり、探すことが目的。そこにたどり着くまでには、道を遮る“笑う顔（ヘヴンスマイル）”を駆除し、各人格特有の能力を駆使してさまざまな謎を解き明かして進んでいく。

ゲームを進めていくことで明らかになっていく謎、そして新たに生まれる謎。次々と立ちふさがる敵と謎を解きながら、物語の核心に迫っていこう。



⬅街にはびこるヘヴンスマイル。正体不明の敵が容赦なく襲いかかってくる。

## モード解説




**killer7**
「killer7」とは合計7人の人格を持つ殺し屋たちの別称。スミス同盟ともいわれている。

**NEW GAME**
新しくプレイする際に選ぶモード。難易度を選択してプレイ開始だ。

**CONTINUE**
シナリオ内で保存されたデータを読み込み、続きをプレイするモード。

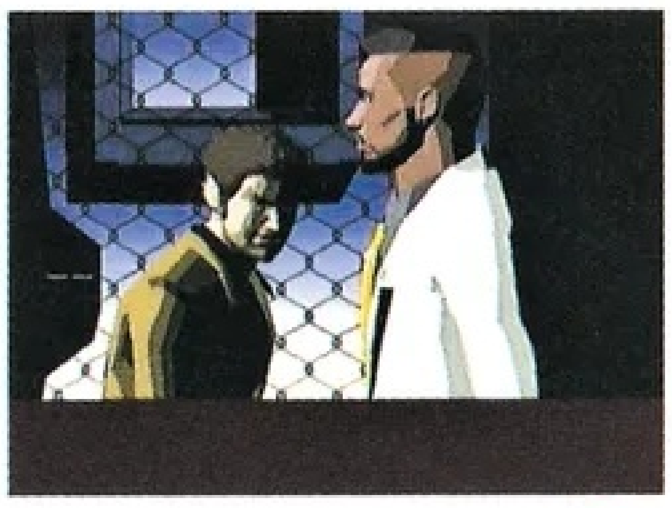
**OPTION**
照準の上下移動の変更、振動の有無などの設定を行うモード。

# ゲームの流れ

**ゲーム中で大きな比重を占める謎解き。まずはクリアまでの手順を把握し、なにをすべきかを知っておこう。**

シナリオを選択する
↓
シルエットを撃つ
↓
シナリオスタート
↓
STEP1 情報を集める
↓
STEP2 謎を解くアイテムを集める
↓
STEP3 魂弾を集める
↓
STEP4 羈絆門で種本体を倒す
↓
STEP5 ボスを倒す
↓
シナリオクリア

ゲームの難易度を選択したら、最初のシナリオ「天使（Angel）」を選択する。そしてクローズアップされるシルエットを撃てばシナリオ開始。このシルエットは、シナリオの最後に待ち構えるターゲット（ボス）だ。シナリオの全体的な流れは左のとおり。シナリオ内ではSTEP1、2、3を繰り返し、魂弾をすべて入手して羈絆門を目指す。その奥で種本体を倒せばほぼターゲットにたどり着いたようなもの。この流れを踏まえ、見事ターゲットをしとめよう。



↑クリストファー・ミルズは、殺しの依頼を持ちかける仲介人だ。

↑最初のムービーが終わると、操作を習得できるチュートリアルに進める。

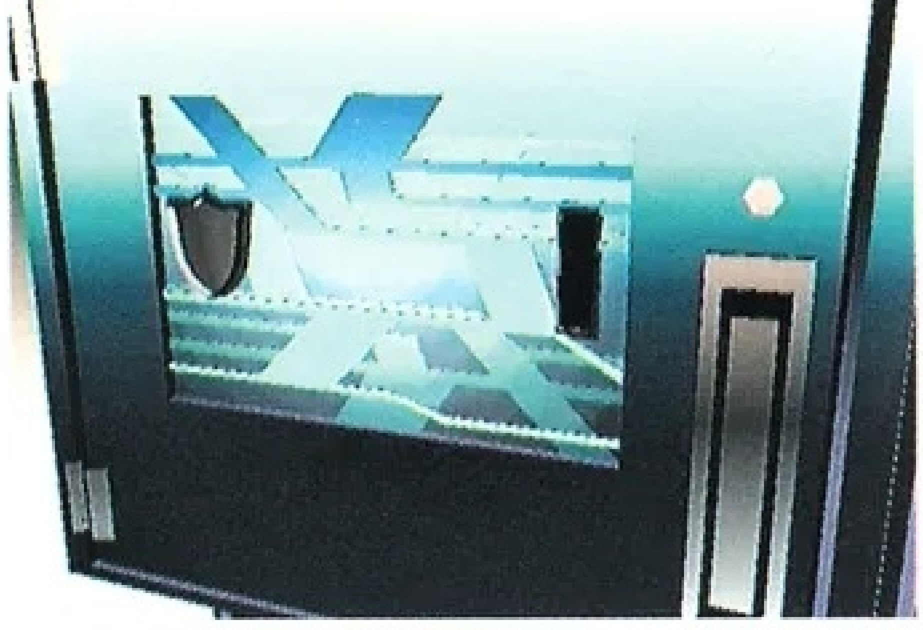
## STEP1 ボスのいる場所にたどり着くための情報を集めよう

シナリオ内では、イワザルを代表とするさまざまな人物が謎を解くための重要な手がかりを教えてくれる。まずはこれらの情報を入手し、「アイテムをどこで使うのか」「どの場所でどの人格を使うか」といった、今現在するべきことを見極めていこう。なお、一度聞いたイワザルの情報は「ハーマン部屋（P.014）」のイワザルの「過去ログ」で閲覧可能だ。

←南京錠のある場所は人格をコヨーテに交替して調べればいいらしい。貴重な情報だ。

## STEP2 さまざまな場所でアイテムを入手しよう

ジャンクション（P.006）が出現する場所は、なにかしらの謎が隠されている。あらゆるジャンクションをチェックしてみて、先に進むためのアイテムを入手しよう。謎解きに深くかかわってくるアイテムは、特定の場所にはめ込む「微妙な造形物」と特殊な効果が得られる「指輪」の2つだ。



↑何かをはめ込む場所は「微妙な造形物」を入手してから再び訪れてみよう。展開が開けるはずだ。

↑置かれている状況を想像して「指輪」を装備しよう。ここでは「炎の指輪」で火を熾せばいい。

↑写真は使う場面が少ないので見落としがち。必要な場面もあるのでたまにチェックしておこう。

## STEP3 羈絆門に入るには魂弾が必要

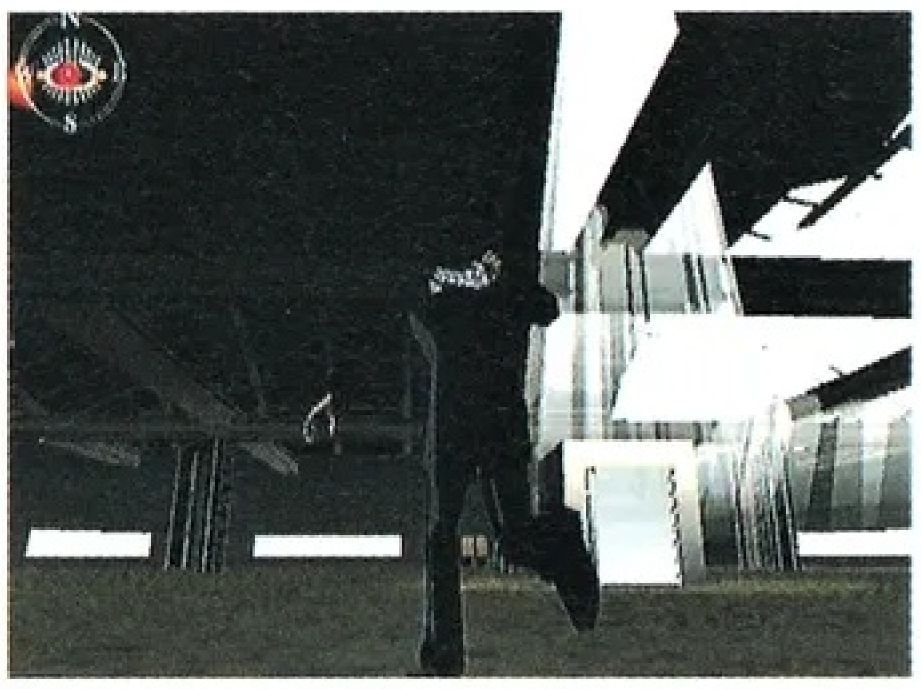
シナリオ00「天使」では序盤で「魂弾」を入手できるが、それ以降のシナリオだと各所を探し回る必要がある。これを必要数持っていないと羈絆門の門番に追い返されるので、すべて入手してから門番に話しかけるようにしよう。なお、「魂弾」がある場所にはキカザルがうろついている。キカザルを目安に辺りを探してみるといい。

←白いタイツをまとっているのがキカザル。この近くを探せば「魂弾」を入手できる。

## STEP4 種本体を倒すとボスへの道が開ける

羈絆門の右の扉はコロシアムに続いており、そこの部屋に入ると種本体との戦闘になる。部屋に入る直前でケスという子供の残留思念から種本体を倒すヒントが聞けるので参考にするといい。種本体を倒して奥に行くと一度羈絆門に戻り、今度は左側の扉からボスのいる場所へと向かうことになる。

↑まずは羈絆門の門番に話しかけて「魂弾」を渡そう。右側の扉の奥に進めばコロシアムだ。



↑幾度となく訪れるコロシアム。多数の扉があるが、行けるのは各シナリオ1カ所の部屋のみ。

↑種本体とは1対1の戦いとなる。逃げ場はないので、自爆攻撃を受ける前に倒すしかない。

## STEP5 ボスを倒し、次のシナリオへ

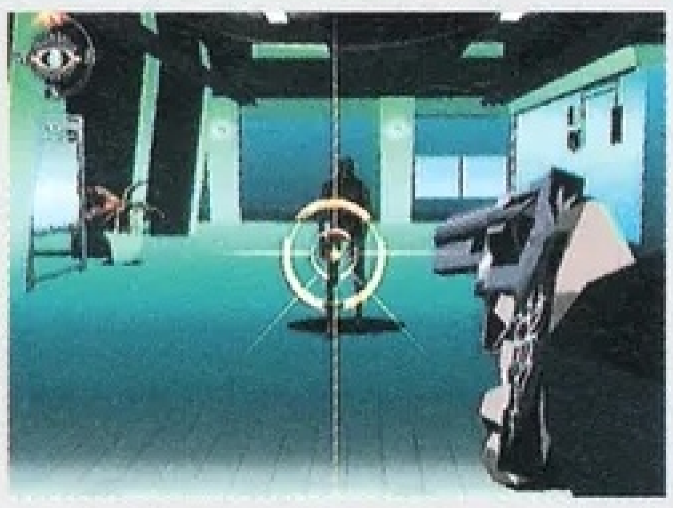
羈絆門の左の扉を進むと、そのシナリオのボスが待ち構えている。そこからボスまでの道のりの長さは各シナリオで異なり、なかには羈絆門を介さずにボスと戦うシナリオもある。ボスを倒すのにはそれぞれ特定の方法があるので、各シナリオ攻略を見て事前にボスの倒し方を把握しておこう。ボスを倒せばイベントを経て次のシナリオだ。

←ヘヴンスマイルとは違い、ボスは一筋縄では倒せない。倒すには特定の手順が必要だ。

### 難易度設定によるゲーム内容の違い

#### 敵闘

謎解きに必要な情報を多く入手でき、マップ上のアイコンも充実。また、ヘヴンスマイルをスキャンしたときに自動的に腫瘍を捕捉してくれる機能も備わっているので、クリアは難しくない。



↑「敵闘」を選ぶとヘヴンスマイルとの戦いがかなり楽になる。

#### 死闘

情報が大きく制限されるほか、ヘヴンスマイルの腫瘍に自ら照準を合わせる必要があるため難易度はかなり高い。マザースマイルを代表とする大型のヘヴンスマイルの体力も上がっている。

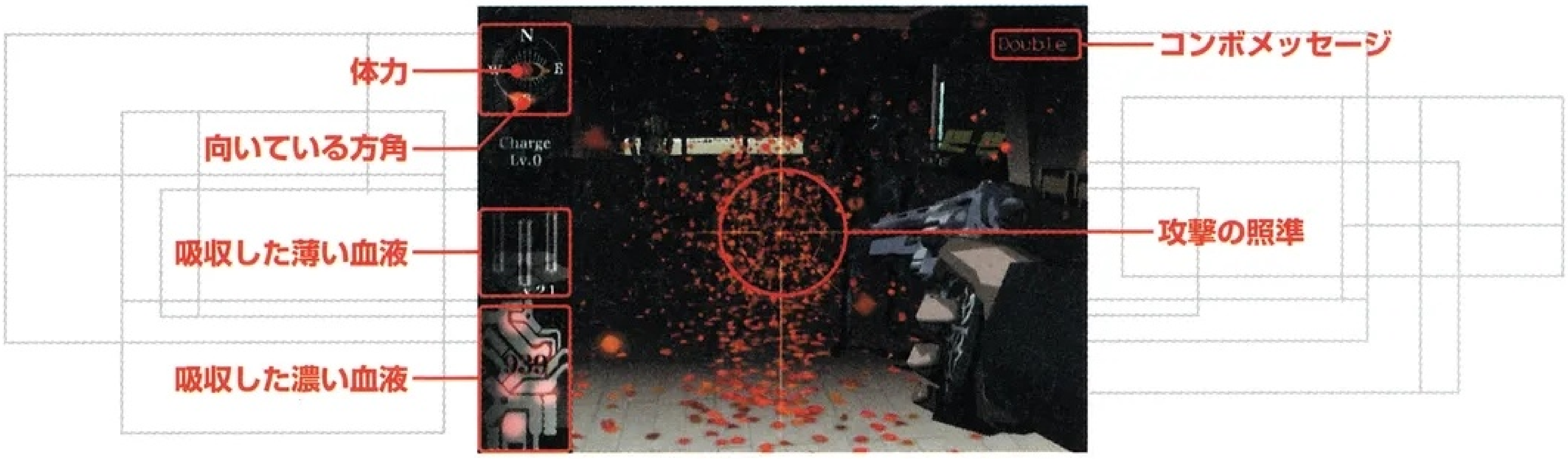
↑ボスの体力も「敵闘」と比べて約2倍になっているので手ごわい。

# 画面の見方

**確認が必要な項目は決して多くない。突然ヘヴンスマイルが現れてもあせらずに行動できるようにしよう。**

## 戦闘画面

武器を構えた状態が敵への攻撃を行う戦闘画面となる。PS2版ではR1ボタン、GC版ではRトリガーボタンを押しっぱなしにした状態だ。自身の残り体力や攻撃の照準は瞬時にチェックできるように慣れよう。




### 体　力

画面左上にある目のオブジェが現在操作している人格の体力を示している。目がパッチリ開いている状態は体力が満タンであり、体力が少なくなると徐々に目が閉じていく。

⬆ヘヴンスマイルの自爆を受けると体力が減っていく。こまめにチェック。

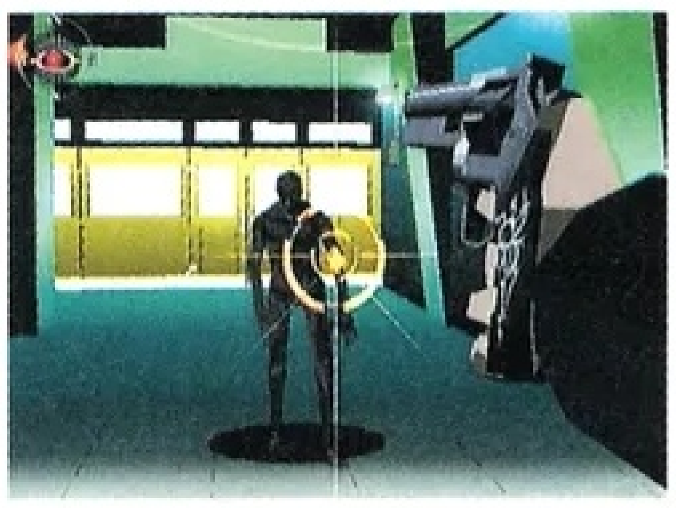
### 向いている方角

体力を示す目の周りに表示されているのが、向いている方角を表すもの。赤く光っているポイントが現在向いている方角を示し、銃を構えたときに表示されている方角を向く。

⬆あまりチェックする必要はないが、地形と方角を把握していれば便利。

### 攻撃の照準

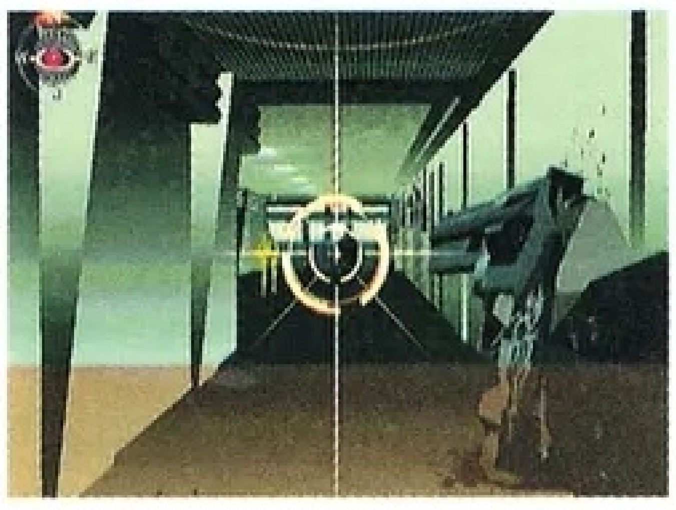
円の中心の「+」表示が弾を発射したときに着弾する位置。この部分をヘヴンスマイルの腫瘍に合わせて攻撃していくのが基本だ。この照準は手ブレで微妙に動いている。



⬆弾を発射すると反動で照準がズレる。連射するときは注意しよう。

### ヘヴンスマイル

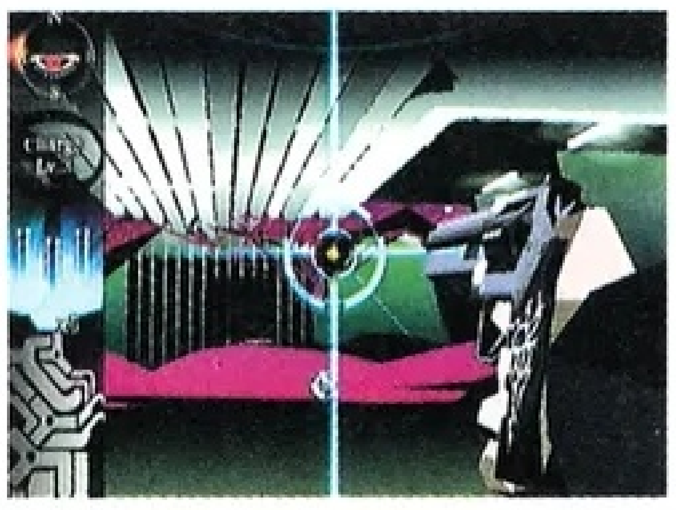
メインとなる敵。スキャンしないと攻撃が効かないので、笑い声がしたらあらゆる方向を向いてスキャンすること。この敵は体のどこかに腫瘍があるのでそこを狙おう。



⬆ヘヴンスマイルはスキャンすると姿が現れる。まずは位置を確認しよう。

### 血液の補充

スキル「チャージショット」を使える人格は、敵から吸収した薄い血液(試験管)を消費することで強力な溜め攻撃ができる。チャージした血液の本数は画面左に表示される。



⬆敵の種類によっては「チャージショット」でしか倒せないものもいる。

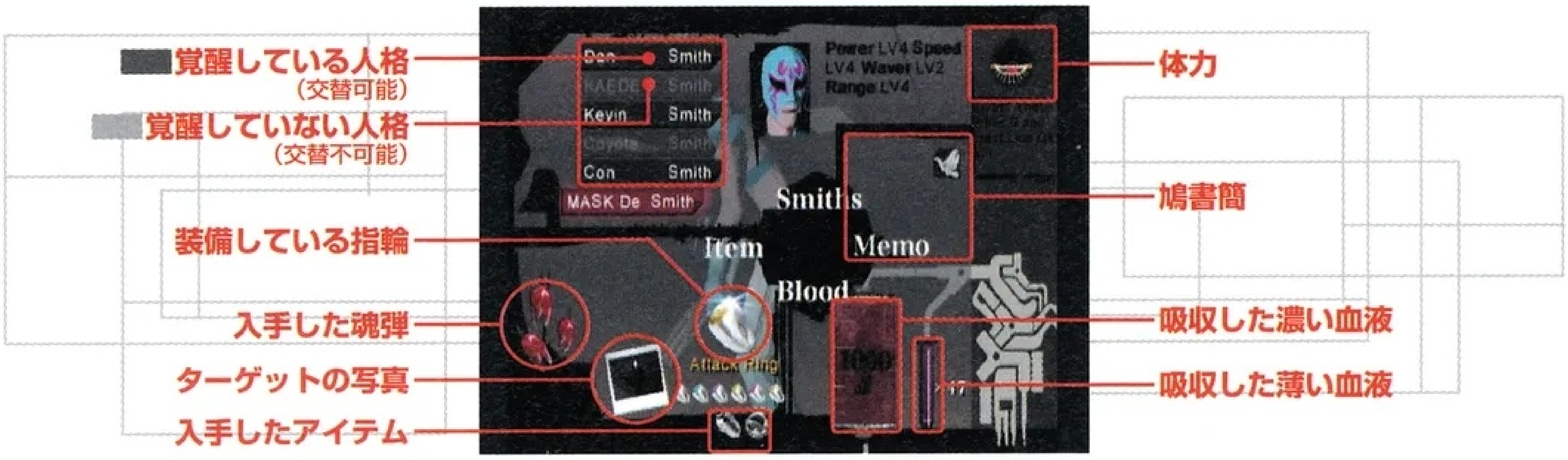
### ジャンクション

分かれ道や謎が隠されている場所では必ずジャンクションが現れ、それを選択すると任意の方向に進めたり、特定の場所を調べることができる。謎を解く際はこのジャンクションを目安にしよう。

⬆ジャンクションが現れたら一度はチェックしておこう。

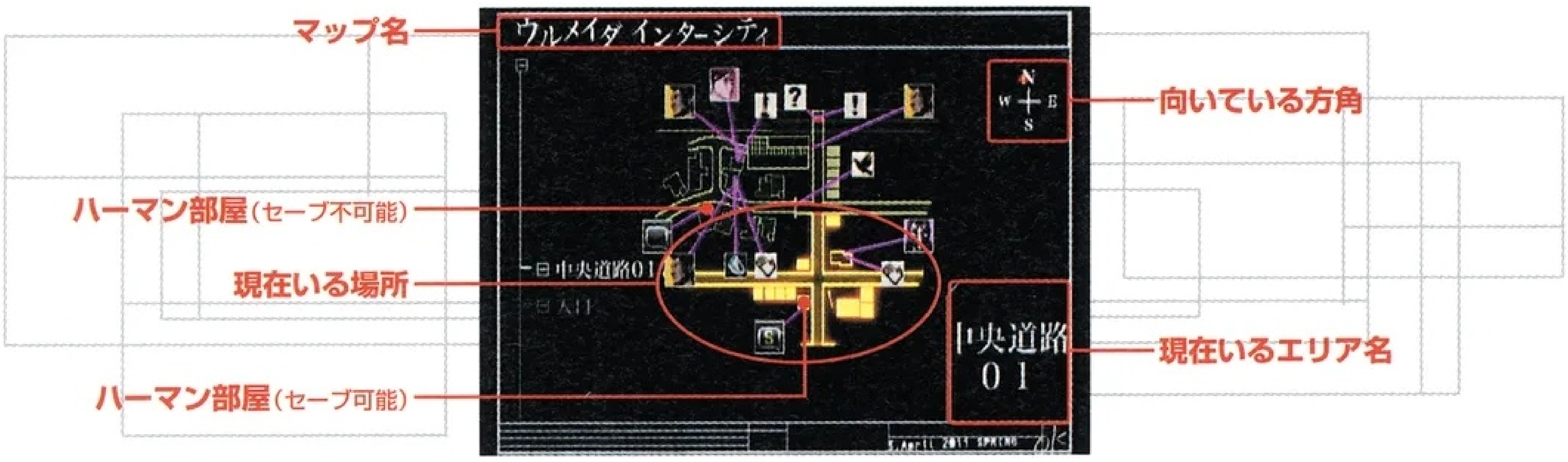
## サブメニュー画面

すでに覚醒している人格との交替、薄い血を消費しての体力回復と利用機会の多いサブメニュー画面。指輪の切替、入手した魂弾やアイテムの確認、鳩書簡の閲覧なども可能だ。サブメニュー画面を開いている間は時間の流れが止まるので、緊急時にはこの画面にしてじっくり考えるのもありだ。



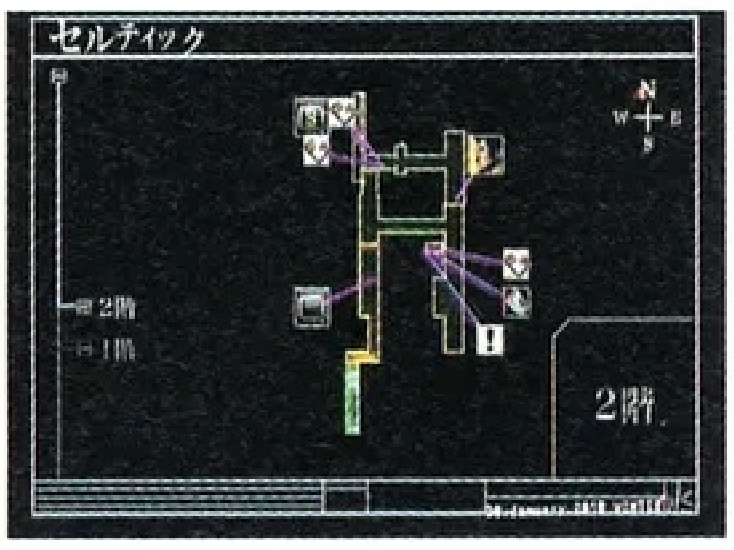

## マップ画面

謎を解くためには、同じ場所を何回も行き来する必要がある。迷わずスムーズに移動するためにも、マップは各場所に訪れるごとにチェックしておきたい。「敵闘」では、その場所の謎を解くための人格やアイテムのアイコンがすべて表示されているので、それをもとに進めていくと楽にクリアできる。




### 訪れたことのある（ない）場所

訪れたことのある場所は明るくなっており、まだ行ったことのない場所は暗くなっている。なお、現在いる場所は光が点滅している。この3種類の表示方法を目安に、マップと自身の位置関係を把握していこう。




←訪れたことのない場所は一目瞭然。迷うことはない。

### 謎解きにかかわるもの

マップ画面で表示されるおもなアイコンは10種類。これらを把握すればマップ上でなにをすべきかがわかるので、すべてのアイコンの意味を知っておこう。なお、「死闘」を選ぶとアイコン表示が制限され、アイテム入手位置や謎解き、各人格の特殊能力を使うポイントなどはジャンクションのみを目安に行動していくことになる。

| | |
|---|---|
| ハーマン部屋（P.014）の位置。サマンサがメイド服を着ていてセーブが可能。 | 「魂弾」を入手できる場所。ただ単に訪れるだけでは入手できないこともある。 |
| ハーマン部屋の位置。サマンサは普段着なのでセーブはできない。 | 各シナリオの種本体のいる場所へとつながっている門。魂弾がないと入れない。 |
| 各人格の特殊能力で謎を解く場所。表示されている人格に交替しよう。 | アイテムを入手できる場所。簡単に入手できないこともある。 |
| 指輪を使用する位置。表示されている指輪に替えてジャンクションを選択しよう。 | 何かしらの謎が隠されており、それを解くことでストーリーが進行する。 |
| 伝書鳩がジョニー・ギャノンからの手紙を運んでくる場所。 | 何かしらのイベントがある場所。ストーリーに深くかかわってくる。 |

# 基本操作

**操作には多くの入力が必要だが、各操作の役割ははっきりしている。特に戦闘中の操作はしっかり覚えよう。**

謎解きはできても、的確な操作でヘヴンスマイルを倒していかないと先には進めない。攻撃の照準を合わせるのに左スティック（コントロールスティック）を使うので、ヘヴンスマイルと戦うには慣れが必要だ。

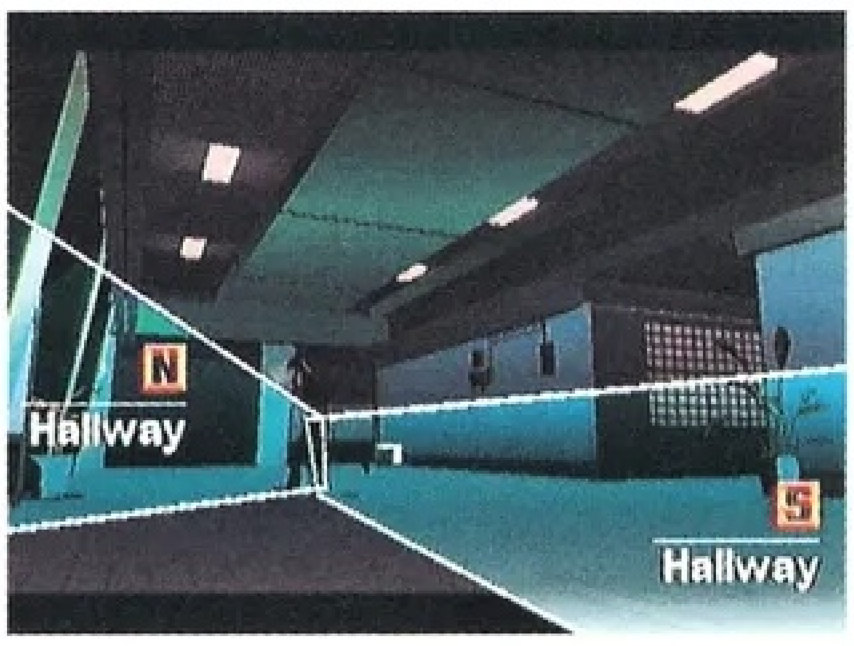
## 前進・方向転換

マップ上では移動できるライン（道）が決まっているので、移動操作は前進と方向転換の2つの入力でこと足りる。来た道を戻りたいときは、方向転換をしてそのあと前進すればいい。また、前進しながら方向転換を入力すると急激な方向転換ができる。前進中に急にヘヴンスマイルが現れたら、この操作方法で一度距離を離してから再度振り返るといい。

←移動操作は2種類のみ。道の分岐では、後述するジャンクションが表示される。

## ジャンクション選択

道の分岐や情報をくれる人物、何かしらの謎がある場所では、このジャンクションが表示される。ここでは左スティック（コントロールスティック）を操作してジャンクションを選択し、○ボタン（Aボタン）を押せばOKだ。ただし、ヘヴンスマイルが近くまで迫っている場面でもジャンクションが表示されるので、その場合はすみやかに選択する必要がある。




←ジャンクションを選択しないと先に進めない。銃を構えたり、方向転換することは可能。

## 特殊能力発動

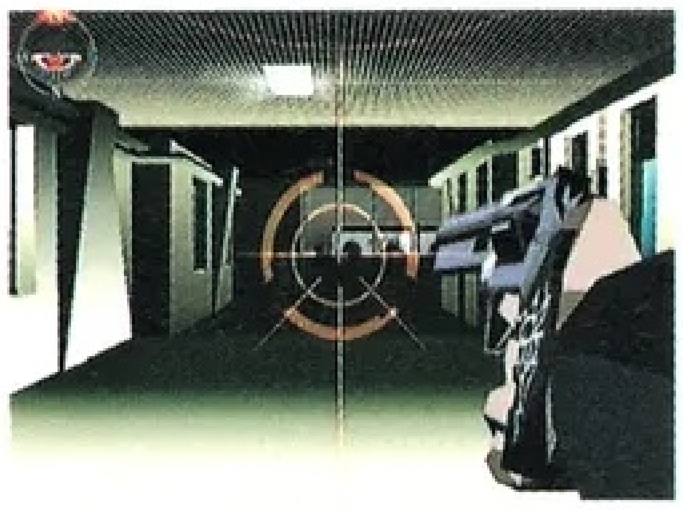
PS2版では□ボタン、GC版ではYボタンで各人格の特殊能力を発動できる。特殊能力は全部で4種類あり、カエデの血液放出＆吸収、ケヴィンの透明化、コヨーテのジャンプ、コンの高速走りといった具合。特殊能力を使って謎を解く場面では必ず音が鳴るので、その場所の状況を見てそれぞれの人格に交替して使い分けていこう。

⬅壁に血で文字が書いてある場面では、カエデの特殊能力を使おう。謎が解けるはずだ。

## 戦闘

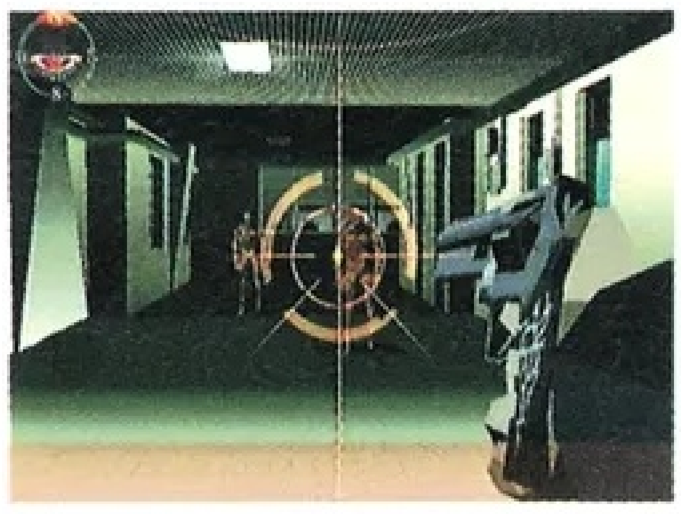
### 構え

攻撃を繰り出す際は、まずR1ボタン（Rトリガーボタン）を押して構えること。構えたら左スティック（コントロールスティック）で視界を調整するクセをつけよう。


⬆銃は自分が向いている方向に構える。分岐近くでは視界の調整が必要。

### スキャン

構えたあとはスキャンを行ってヘヴンスマイルの姿を捉えよう。スキャンしないと攻撃してもまったく当たらないので注意。構えとスキャンはセットとして認識しよう。


⬆笑い声がしたら構え→スキャンという行動をすばやく行おう。

### ロックオン切替

スキャンでヘヴンスマイルを複数捉えたときは、×ボタン（Bボタン）か方向キー（✚字ボタン）で別のヘヴンスマイルに一瞬で照準を合わせることができる。

⬆ロックオン切替を使いこなすと自力で照準を合わせるよりも早くなる。

### 攻撃・リロード

攻撃を行うには構え中に○ボタン（Aボタン）を押せばOK。弾がない場合は、同じ入力で自動的にリロードしてくれる。リロードは右スティック（Cスティック）でもできる。

⬆攻撃中は装弾数を把握しておくこと。リロード中はスキが大きい。

## サブメニュー画面

### 人格交替

左スティック（コントロールスティック）で「人格」を選び、交替したい人格に合わせて○ボタン（Aボタン）を押せば交替できる。

### アイテム使用

「アイテム」を選び、指輪、写真といった項目を選ぶ。指輪は適応する種類を装備してジャンクションを選択すれば効果を発揮する。

### 体力回復

「回復」を選択し○ボタン（Aボタン）を押すと、1回押すごとに試験管1本分の血液を消費して一定量の体力を回復する。

⬆人格交替はいつでも可能。覚醒していない人格はハーマン部屋で覚醒させる必要がある。

⬆謎解きに頻繁に使うのは指輪。全部で6種類あり、それぞれ異なる効果が得られる。

⬆体力を回復するには、ヘヴンスマイルを倒して薄い血液を集める必要がある。

# アイテム

**入手できるアイテムも奇妙なものばかり。効果をよく把握しておこう。**

各シナリオで入手できるおもなアイテムは、微妙な造形物、魂弾、指輪だ。これらを入手することのないシナリオもあるが、基本的にはこの3つを駆使して謎を解いていく。なお、微妙な造形物と魂弾は各シナリオで使い切るが、指輪はいったん入手すると以降のシナリオでも続けて使うことができる。戦闘に役立つ指輪もあるので活用していこう。

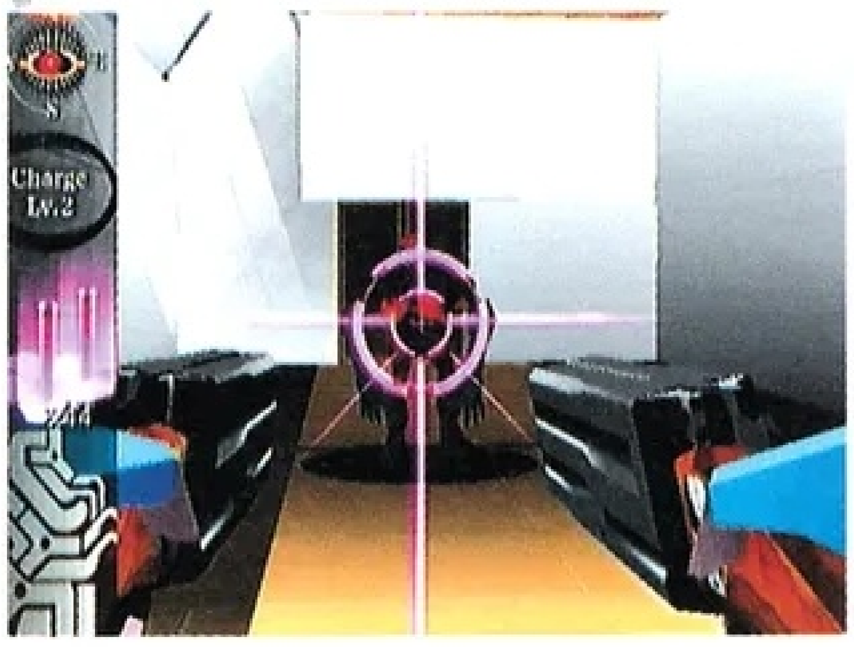
**■入手できるアイテムの一例**

| アイテム | 効果 |
|---|---|
| 微妙な造形物 | 特定の場所にはめ込むことで操作が可能になる |
| 魂弾 | 羈絆門の門番に渡すことで門を開けてもらえる |
| 炎の指輪 | 火を点けることができる |
| 水の指輪 | 水を満たすことができる |
| 風の指輪 | 風を起こすことができる |
| 体力の指輪 | 体力が2倍になる |
| 過去の指輪 | 時間を戻すことができる |
| 力の指輪 | 攻撃力が2倍になる |

# ヘヴンスマイル

**ターゲットの周辺に無数に現れるヘヴンスマイル。彼らの特徴を覚え、的確に倒していこう。**

本作のおもな敵となるヘヴンスマイルは、以下の4つの特徴がある。ヘヴンスマイルの攻撃は基本的にこちらに接近して自爆するという方法のみなので、彼らに近づかれる前に倒していくことが必要だ。そのためには、ヘヴンスマイルの出現をいち早く察知し、弱点を狙って1発でしとめていくのが理想。敵の特徴を把握して戦闘を有利に進めよう。




←手順を踏まないと絶対に倒せないものもいたり、特定の人格でしか倒せないものもいる。

## 特徴1 出現すると笑い声が聞こえる

いたるところに突然現れるヘヴンスマイルは、出現時に必ず笑い声をあげる。この声を目安に、現在いる場所が安全か危険かの判断をしていこう。また、特定のヘヴンスマイルは独特な効果音とともに登場したり、移動音が特殊なものもいるので、そうした音を頼りにヘヴンスマイルの種類を特定することも可能。銃を構えている間に心構えをしておこう。

## 特徴2 スキャンしないと攻撃できない

ヘヴンスマイルはスキャンをして初めて姿を見ることができ、姿を確認することで攻撃が命中するようになる。「敵闘」でプレイしている場合は、腫瘍の近くでスキャンすると自動的に腫瘍に照準が合うので、それを利用してスキャンした直後に攻撃して弱点を狙うというテクニックが使える。「死闘」ではその機能がないため一度スキャンするだけでOK。

## 特徴3 ヘヴンスマイルには弱点がある

あらゆるヘヴンスマイルには弱点がある。基本的に黄色い腫瘍やコア（赤色もあり）がそれだ。この部分を正確に狙えば1発で駆除したり、大ダメージを与えることができる。ただし、腫瘍のある部位を破壊してしまうと弱点がなくなってしまうため、その場合は何回も攻撃を当てて倒さなければならない。なお、ヘヴンスマイルの弱点や倒し方はハーマン部屋（P.014）のイワザルから聞ける。

## 特徴4 エリアを切り替えると再出現

ヘヴンスマイルは一部を除き、一度倒してもエリアを切り替えると再び出現する。出現場所や数はほぼ決まっているので、厳しい戦いを強いられる場所では出現パターンを覚えてしまうといい。倒してから一定時間経つと同じ場所から出現するヘヴンスマイルもいるので、その場所では敵を倒したらすぐに通り抜けてしまおう。また、同じ場所でも状況によって出現するヘヴンスマイルが変わることもある。

# 血液

**血液の役割は各人格のスキルのレベルアップや体力回復と幅広い。うまく適所で使い、激戦を切り抜けよう。**

ゲームを進行するうえで、血液の運用は欠かせない要素のひとつ。血液はヘヴンスマイルを倒すことで吸収することができるので、各エリアを行き来してヘヴンスマイルを数多く倒せば簡単に吸収することが可能だ。ヘヴンスマイルの中にはかなり大量の血液を放出するものもいるので、そういう敵に出会ったら逃さず倒しておこう。

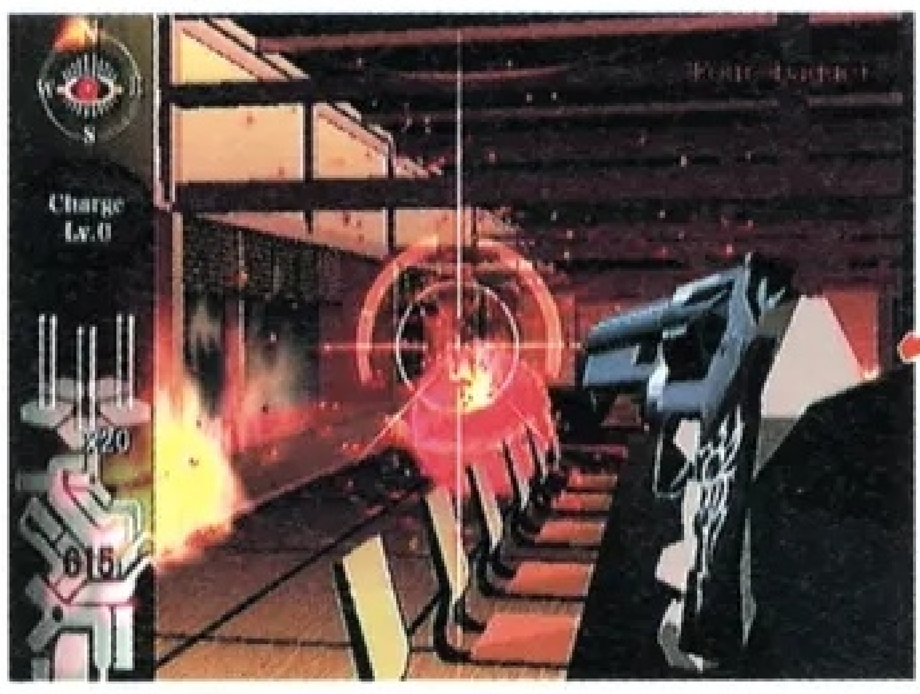
⬅ヘヴンスマイルを倒すと血液を吸収する。倒し方により、吸収する量は変化する。

## ゲーム中における血液の使い方

血液は濃い血液と薄い血液の2種類あり、濃い血液はビーカーに、薄い血液は試験管に溜まっていく。それぞれ最大貯蔵量が決まっているので、しばらく使っていないときはサブメニュー画面で確認しておこう。血液の運用はその種類によって異なり、濃い血液はハーマン部屋のマッドドクター（P.014）に血清にしてもらってから各人格のスキルに振り分けるのがおもな使い方。薄い血液はそのまま「チャージショット」や体力を回復するために使うことができる。

**ヘヴンスマイルを倒す**

| 濃い血液 | 薄い血液 |
|---|---|
| ビーカーに溜まる<br>（最大1000dlまで） | 試験管に溜まる<br>（最大255本（敵闘）、77本（死闘）まで） |
| ユニオンから情報を得る | 体力を回復する |
| 血清を作成して<br>人格のスキルを上げる | チャージショットを撃つ、<br>特殊能力を発動する |




⬆まずはヘヴンスマイルを倒して濃い血液と薄い血液を吸収し、ある程度まで溜める。

⬆ハーマン部屋に行き、TVのマッドドクターに血清にしてもらう。血清作成は上限があるので注意。

⬆各人格のチャンネルに変え、「Skill」を選んで強くしたい項目に振り分けていく。

## 血液を吸収したあとのメッセージ

コンボボーナスのメッセージ（P.012）が出たあとに、画面右上に血液吸収完了を合図するメッセージが表示される。その種類は右のとおり。メッセージはこれら8種類の中からランダムで選ばれる。

⬅これらのメッセージに深い意味はないが、ひととおり見ておくのもいいだろう。

| 血液吸収時のメッセージリスト |
|---|
| ①Blood Line |
| ②Get that Blood! |
| ③You`ve got BLOOD! |
| ④Where`s the Blood? |
| ⑤Got Blood? |
| ⑥yummy yummy Blood! |
| ⑦Bloody hell! |
| ⑧all you need is Blood |

# 血液の吸収方法と吸収量の詳細

おもに血液を吸収できる場面は、ヘヴンスマイルの弱点を撃って1発で倒したときか、頭部や腕など各部位を破壊したとき。したがって、弱点を撃たず、部位も破壊せずに倒した場合は、血液を吸収することができない。また、部位を破壊した場合に吸収できる血液の量は、弱点を撃って倒した場合に吸収できる血液量の半分になる。吸収した血液は、濃い血液と薄い血液に分かれるのだが、2種類の血液の割合はヘヴンスマイルによって違い、濃い血液を多く吸収できるものもいれば、薄い血液を多く吸収できるものもいる。血液を集める際には、P.110からのデータを参考にしてほしい。

←ヘヴンスマイルを倒すと一定の血液量を濃い血液と薄い血液に分かれて吸収する。

➡大量の濃い血液を吸収できるミクロスマイルは確実に倒していきたいところだ。

## ヘヴンスマイルの倒し方で血液吸収量が変化

トドメの刺し方や倒した種類によって変化する血液入手量をまとめたものが下の表。ここで知っておきたいことは、弱点を狙って1発でしとめたときの「赤拡散」で吸収できる血液量と各部位を破壊したときの「欠損拡散」で吸収できる血液量は完全に独立していること。各部位を破壊したあとでも、弱点を狙って倒せば血液量がきちんと手に入る。

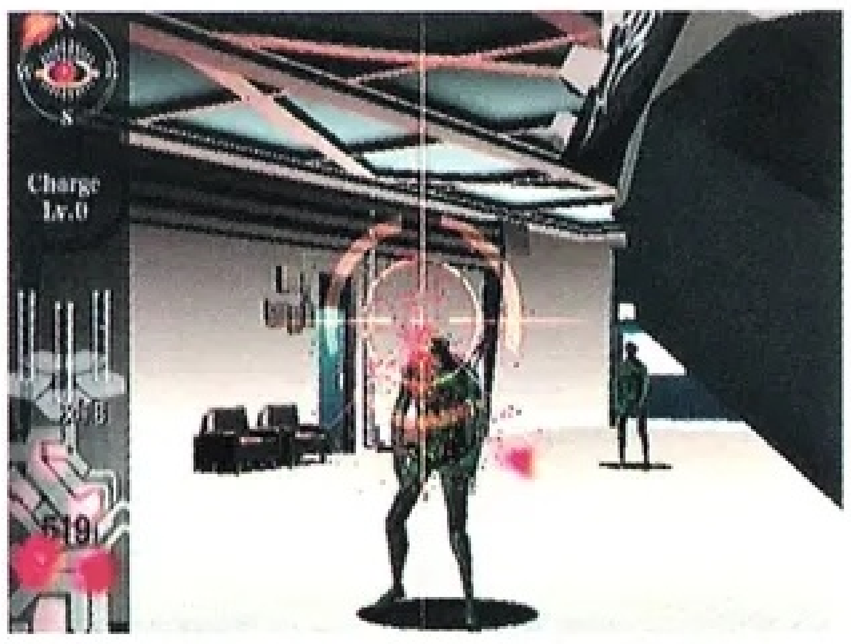
←弱点を狙わず、胴体を何回も攻撃して狙って倒すと血液を吸収できない。注意しよう。

**■トドメの種類による血液吸収量の違い**

| トドメの種類 | 発生条件 | 吸収量 |
|---|---|---|
| 赤拡散 | 腫瘍やコアを狙い、一撃で倒したときに発生 | 血液をすべて吸収する |
| 白拡散 | 腫瘍以外の箇所を狙ってトドメを刺したときに発生 | 血液を吸収しない |
| 赤白拡散 | ツバキスマイルを倒したときに発生 | 血液を大量に吸収する |
| 欠損拡散 | ヘヴンスマイルの各部位を欠損させたときに発生 | 総血液量の半分を吸収 |
| 黄拡散 | ウルメイダスマイルのTシャツを撃ち抜いて倒したときに発生 | 血液を少し吸収し、ウルメイダインターシティでのみ使用可能なメダルを入手 |
| 花拡散 | フラワースマイルを倒したときに発生 | 血液を大量に吸収する |
| 赤青拡散 | 赤×青のミクロスマイルを倒したときに発生 | 血液を大量に吸収する |
| 黄黒拡散 | 黄×黒のミクロスマイルを倒したときに発生 | 死亡中の人格(回収済)の蘇生、昏睡中の人格の覚醒、各人格の体力全快 |

## コンボを狙い、大量の血液を吸収せよ

ヘヴンスマイルの弱点を撃ち抜いて連続して倒していくと、コンボ数がカウントされて、その数に応じて血液吸収量が増えていく。コンボが終了する条件は「弱点を撃たずに倒す」「死亡する」「シナリオをクリアする」の3つ。この条件さえ満たさなければコンボ数を増やしていけるので、普段からつねにコンボを意識して吸収できる血液量を増やしていこう。



←部位欠損やマスクの攻撃などは対象外。コンボ数はリセットされないので安心だ。

**■コンボによる血液吸収ボーナス**

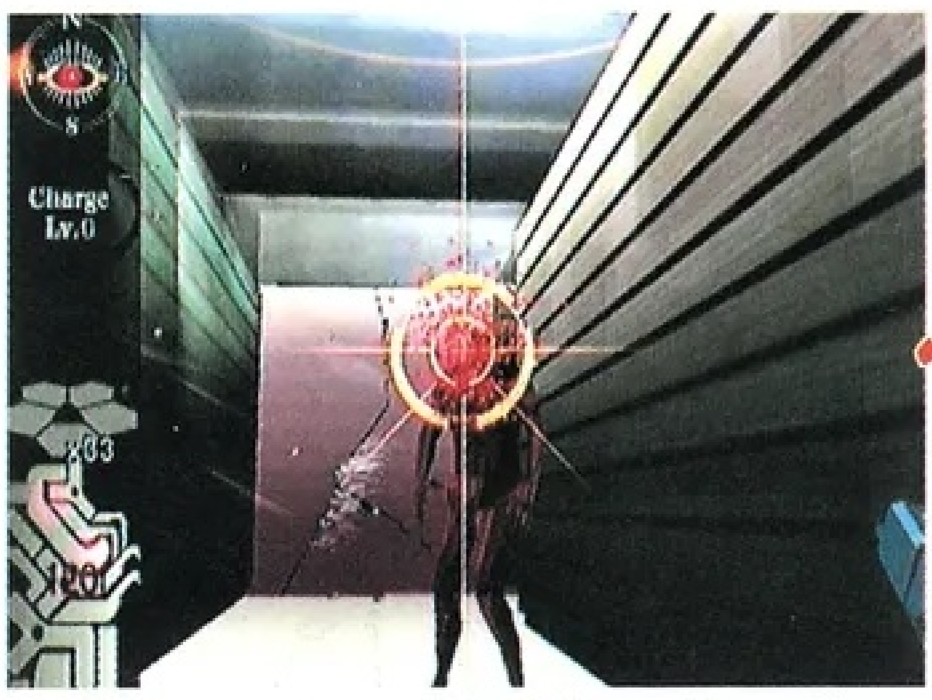
| コンボ回数 | 表示メッセージ | 血液ボーナス |
|---|---|---|
| 1 | − | ×1.0 |
| 2 | Double | ×1.3 |
| 3 | Turkey | ×1.3 |
| 4 | Four bagger | ×1.4 |
| 5 | Five bagger | ×1.5 |
| 6 | Six back | ×1.6 |
| 7 | Seven back | ×2.0 |
| 8〜76 | ○○Smash※ | ×2.0 |
| 77以上 | Killing machine! | ×2.0 |

※○○にはコンボ数が入る

## 血液を効率よく吸収しよう

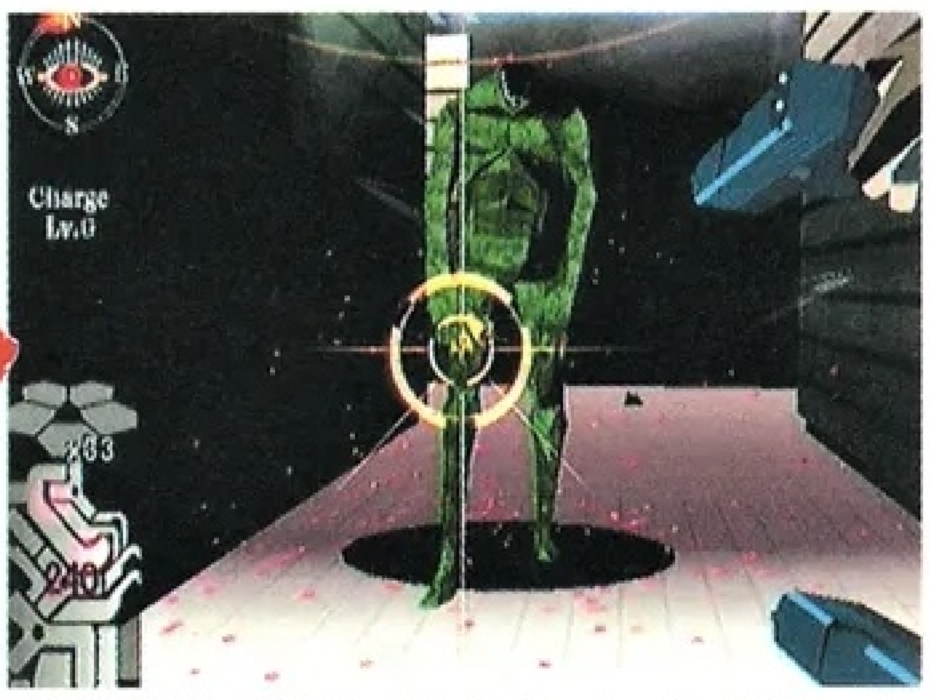
１体のヘヴンスマイルから多くの血液を吸収するためには右の手順が理想。この方法だといきなり弱点を狙って倒すよりも１.５倍の血液を入手でき、さらにコンボボーナスを得られる。なお、各部位を破壊する際は頭部がオススメ。頭部を欠損させてもヘヴンスマイルの姿勢が変わらず、続けて弱点を狙いやすいのだ。

①各部位を破壊し、50%の血液を吸収
↓
②弱点を狙い、100%の血液を吸収
↓
③コンボを連鎖し、吸収割合をアップ



⬆まずは頭部を狙って欠損拡散。通常のヘヴンスマイルは頭部が弱点のものはいない。

⬆頭部を破壊したら、次に黄色く光る弱点を撃ち抜く。コンボ数を稼ぐためにもここは慎重に。



⬆頭部破壊→弱点を撃ち抜く、というパターンを繰り返し、ひたすらコンボ数を稼いでいく。

## 吸収した血液を有効活用する

濃い血液はすべて血清にしてもらい、スキルアップに注ぎ込むのがオススメ。薄い血液はおもに体力回復に使い、特定のヘヴンスマイルを倒すときのみチャージショットを使っていくようにしよう。複数のヘヴンスマイルの爆発を同時に受けていきなり死亡してしまうこともあるので、少しでもダメージを受けたら薄い血液を使ってこまめに回復しておくといい。

⬅スキルアップはメインで戦う人格を集中的に上げよう。ダンかコンがオススメだ。

**■吸収した血液の使用用途**

| | |
|---|---|
| 濃い血液 | TVでマッドドクターに渡すと、濃い血液40dlにつき、血清を1本作成してくれる。血清は各人格のスキルのレベルアップに必要。 |
| | ユニオンの持つ仮面を撃つと濃い血液（「敢闘」は4dl、「死闘」は40dl）を消費し、謎解きのヒントを教えてもらえる。 |
| 薄い血液（50dlで試験管１本） | 体力回復に使用。試験管１本で１段階回復。 |
| | 透明化や跳躍など、特定の特殊能力の発動に使用。 |
| | チャージショットに使用。チャージショットの種類により消費する試験管本数は変わる。 |

## 作成できる血清の上限数

血清を作成できる量は各シナリオで上限があり、その詳細は右表のとおり。後半面で苦労しないためにも、スキルアップは計画的に行っていこう。

⬅一定量の血清を作成すると、機械が故障してしまう。それ以降は血清を作ることができない。

**■各シナリオ、マップでの血清作成上限**

| シナリオ／マップ | 作成できる血清の累積上限本数 |
|---|---|
| シナリオ00／セルティック | 33 |
| シナリオ01／懐石料亭フクシマ | 69 |
| シナリオ01／角ビル | 109 |
| シナリオ02／ウルメイダインターシティ | 153 |
| シナリオ03／イシザカランド | 201 |
| シナリオ03／カーティス邸 | 254 |
| シナリオ04／ドミニカ共和国 | 312 |
| シナリオ05／ホテルユニオン（前編） | 378 |
| シナリオ05／コバーン小学校以降 | 1032※ |

※1032本だと全員のスキルをLv.5にできる

# ハーマン部屋

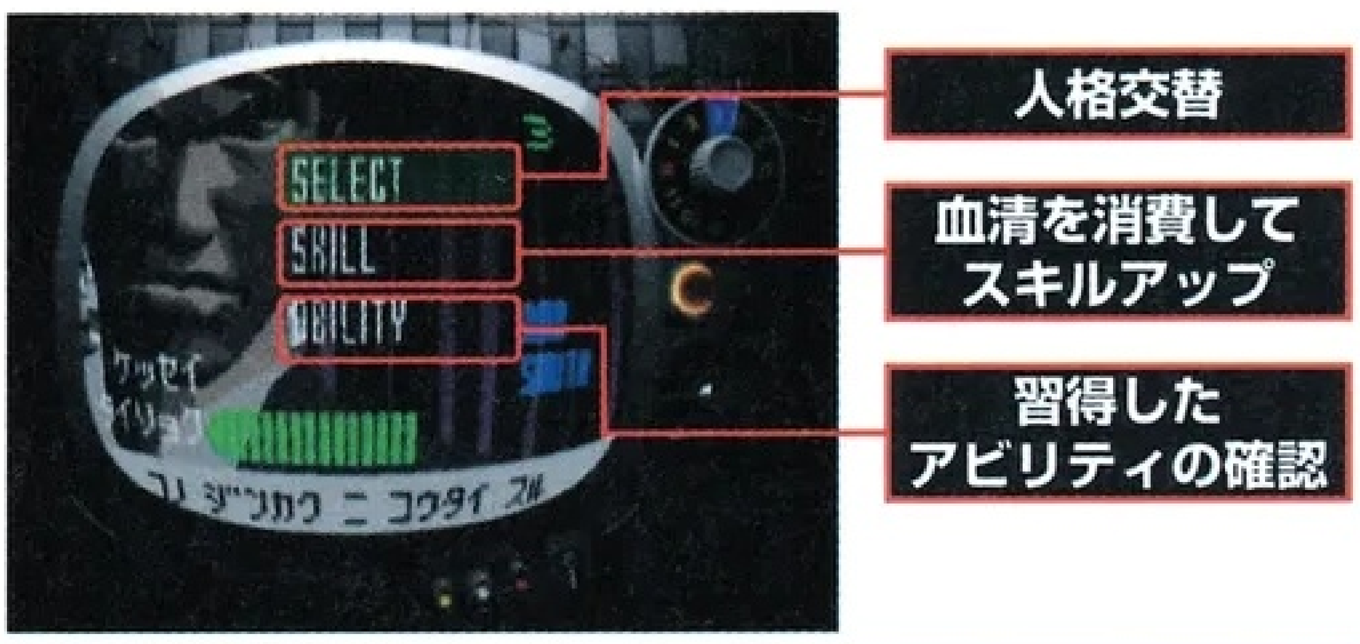
**マップの各所に点在するハーマン部屋は唯一の安息の場。ここを拠点にヘヴンスマイルに立ち向かうのだ。**

ハーマン部屋には人格に深くかかわるＴＶがあり、セーブをしてくれるサマンサとゲーム内におけるさまざまな情報を教えてくれるイワザルがいる。それほど頻繁に訪れる必要はないが、濃い血液がある程度溜まったときやセーブしたいときはここを訪れよう。また、各シナリオの開始直後は、イワザルから新たなヘヴンスマイルの情報を聞いておくといい。

⬅この部屋にヘヴンスマイルは入ってこない。追われたらここに駆け込むのもありだ。

## TVチャンネル

ＴＶでは「人格交替」「人格の覚醒」「スキルアップ」「アビリティ確認」「血清作成」といったことが行える。眠っている人格を覚醒させるには、１人につきヘヴンスマイルを11体倒す必要がある。基本的に必要がなければ眠らせたままでもいいが、メインの戦力にしている人格は起こしておこう。後半面では特定の人格でないと謎が解けない場所もある。




**チャンネルの種類**
『キラー7』で使用できるチャンネルは右の9つ。9〜11は使用できない。

## サマンサ

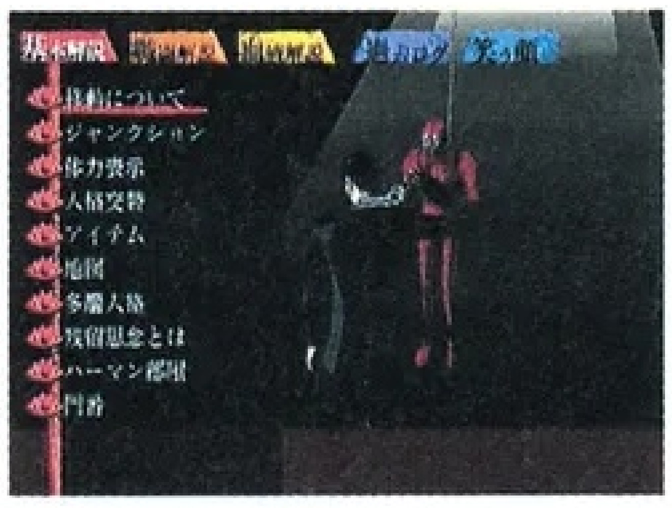
サマンサがメイドの姿のときはセーブが可能。サマンサに話しかけるとTVのセーブ画面に移行する。サマンサが私服のときはセーブができないので注意。マップのアイコンで事前にチェックしておこう。

セーブ可能

セーブ不可能

## イワザル

ゲーム内のさまざまな情報を聞くことができる。特にゲーム開始直後は基本的なシステムや各人格の役割、戦闘における基本事項などを把握するためにひととおり聞いておくといい。なお、道中にいるイワザルは一度話しかけると消えてしまうが、一度得た情報はここの「過去ログ」からいつでも聞くことができる。



⬆困ったときはイワザルに聞こう。解決の糸口が見つかるはずだ。

# 人格交替

**謎が解けない場所、倒せないヘヴンスマイル。それらは特定の人格に交替することで活路が開ける。**

すでに覚醒している人格ならサブメニュー画面でいつでも交替できるので、基本的にハーマン部屋を利用する必要はない。例外として、ガルシアンが絡む交替はTVチャンネルを通してしかできないので注意しよう。なお、監視カメラのある場所では、自動的に特定の人格に交替する場面もある。その人格はイベントや謎解きにかかわるのでそのまま進もう。

**■人格交替パターン**

| | |
|---|---|
| 任意 | ハーマン部屋のTVチャンネル |
| | サブメニューでの交替 |
| 自動 | 監視カメラのある場所に行く |

←ガルシアンとハーマン以外は自由に交替可能。必要に応じて交替していこう。

## 人格交替でさまざまな難関を切り抜ける

### ヘヴンスマイルの種類に合わせて人格を選ぶ

プロテクトスマイル系の敵を倒すには、マスクのチャージショットが必要。ほかの敵も倒しやすい人格に交替して戦っていこう。

←バックスマイルは連射可能な人格が効果的。

### 特殊能力・キャラ特性で謎を解く

マスクはヒビの入った壁を壊したり、障害物を投げ飛ばしたりできる。先に進むために必須となるので覚えておこう。

←進路上に障害物がある場合はマスクの出番だ。

# 特殊能力

**各人格の特殊能力はさまざまな難所を解決してくれる。置かれている状況に注目し、これらを使い分けよう。**

ここで取り上げる特殊能力は、□ボタン（Yボタン）で発動するもの。各人格が最初から使える特有の能力だ。特殊能力を発動するには薄い血液が必要なので、使う際には試験管の本数を確認しておこう。

### カエデ／血液放出・吸収

血のついた壁の近くで発動すると、壁についた血を吸収したり血に反応する仕掛けが解ける。先に進むキーワードを見ることができたり、アイテムを入手することが可能だ。

### ケヴィン／透明化

体を一時的に透明化することで、赤外線の警備システムを簡単に通り抜けることができる。赤外線で道が遮られていたらケヴィンに交代して特殊能力を使おう。

### コヨーテ／南京錠解除・ジャンプ

コヨーテのジャンプは普段上れない高い場所に上れる。これによりアイテムが入手できたり、貴重な情報を聞くことが可能。使う場所がわかりにくいのでよく観察しよう。

### コン／高速走り

一定時間猛スピードで走ることができる。謎解きに使う場面はなく、羈絆門戦などでは使用できない。長い通路をさっさと通り抜けたいときに使おう。

# スキル&アビリティ

**スキルを効率よく強化してアビリティを覚えれば、ヘヴンスマイルをものともしない力を身につけられる。**

下表は各スキルをどのくらい育てればアビリティを習得できるかというもの。扱いやすいダブルタップやエネミースロウなどを優先的に覚えていけば、少ない血清で効率よく育てていけるはずだ。人格によって習得できないアビリティもあるので、各アビリティの性質を把握し、どの人格にどんなアビリティを習得させたいかを先に決めておこう。

**■強化できるスキルとその効果**

| スキル | 効果 |
|---|---|
| POWER | 攻撃力が上昇する |
| SPEED | 攻撃スピードが速くなる |
| WAVER | 照準精度が上がり、手ブレが少なくなる |
| CRITICAL | ヘヴンスマイルの腫瘍が大きくなり、狙いやすくなる |
| INVISIBLE | ケヴィンの透明化の持続時間が長くなる |
| RANGE | マスクの攻撃の爆発範囲が広くなる |

**■アビリティ習得に必要なスキルレベル**

| 人格 | ダン | | | | カエデ | | | | ケヴィン | | | | コヨーテ | | | | コン | | | | マスク | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アビリティ ※ | P | S | W | C | P | S | W | C | P | S | I | C | P | S | W | C | P | S | W | C | P | S | R | C |
| カウンターアタック | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| ダウンアタック | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 |
| クリティカルロックオン | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| ヘッドロックオン | 0 | 0 | 3 | 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| フットロックオン | | | | | | | | | | | | | 0 | 2 | 2 | 0 | | | | | | | | |
| チャージショット | 0 | 0 | 0 | 0 | | | | | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | | | | | 0 | 0 | 0 | 0 |
| デッドリーブロウ | | | | | | | | | | | | | 4 | 0 | 0 | 4 | | | | | | | | |
| ダブルタップ | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 3 | 0 | 0 | | | | | 0 | 3 | 0 | 0 | | | | | | | | |
| トリプルタップ | 0 | 4 | 0 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| シャインスパークリング | | | | | | | | | 3 | 2 | 2 | 2 | | | | | | | | | | | | |
| エネミースロウ | 4 | 0 | 0 | 4 | | | | | 3 | 0 | 0 | 3 | | | | | | | | | | | | |

※P……POWER、S……SPEED、W……WAVER、C……CRITICAL、I……INVISIBLE、R……RANGE

## アビリティ解説

11種類のアビリティの効果は以下のとおり。ダウンアタックやエネミースロウなど戦闘に役立つ便利なものが数多く存在する。

### カウンターアタック

攻撃を受ける瞬間に△ボタン（Xボタン）を押すと、爆発を回避しながらとどめを刺す。ただし、ヘヴンスマイルの種類によっては使えない。

### ダウンアタック

足を欠損させて床をはってくるヘヴンスマイルを引きつけて○ボタン（Aボタン）を押すと敵にとどめを刺す。持っていて損はないアビリティだ。

### クリティカルロックオン

ヘヴンスマイルをスキャンすると、自動的に弱点に照準を合わせるアビリティ。かなり優秀な技だが、「敢闘」でプレイしている分には覚える必要はない。

### ヘッドロックオン

スキャンをしたときに自動的にヘヴンスマイルの頭に照準を合わせる。部位欠損を狙いながら血液をかせぐときに便利なアビリティだ。

### フットロックオン

スキャンをしたときに自動的に足に照準を合わせる。足を欠損させると地面をはい、弱点が狙いにくくなるのでいまいち使いにくいアビリティではある。

### チャージショット

4人の人格が最初から持っているアビリティで、試験管を消費することで威力が高い攻撃を撃てる。マスクの場合は試験管の本数で弾の属性が変化する。

### デッドリーブロウ

ヘヴンスマイルの部位を1発で破壊できるアビリティ。これとともにWAVERのレベルを上げて正確に狙えるようにすれば、血液を稼ぐときに役に立つ。

### ダブルタップ

消費弾数は1発ですばやく2連射することが可能。ただし、1回目の射撃で照準がずれるため、まったく同じ場所に2連射することはできない。発動は一定確率。

### トリプルタップ

銃の3連射を可能にするアビリティ。感覚的にはダブルタップと同じで、敵をすばやく攻撃する際に役に立つが、弱点を狙う際は1発ずつ撃ったほうがいい。

### シャインスパークリング

試験管を消費して前方に大量のナイフを投げる技。大抵のヘヴンスマイルは一撃で駆除できる強力なアビリティだが、弱点が狙えず血液を集めるのには向かない。

### エネミースロウ

銃弾をヘヴンスマイルに命中させると、一定確率で一時的に動きを遅くできる。効果は絶大で、どんな敵でもじっくり弱点を狙うことが可能となる。

※ダウンアタックの詳しい発動条件はP.085、カウンターアタックはP.103参照。

# 死亡と蘇生

**死亡した人格を蘇生するには特定の手順が必要。万が一人格が死んでしまったときのためにしっかり覚えておこう。**

「敵闘」をプレイしている場合は、こまめに体力を回復していればそれほど死亡することはない。しかし、人格によって体力の上限が異なり、体力の少ないカエデなどでヘヴンスマイルの爆発を数回続けて受けてしまうと、逃げるひまもなく死亡してしまうこともある。このゲームにおける蘇生は危険と隣り合わせなので、なるべく死なないように立ち回りたい。

⬅死体回収は攻撃面が頼りないガルシアンの役割。死体のある場所までいくのは大変だ。

## 死亡した人格を蘇生するまでの手順

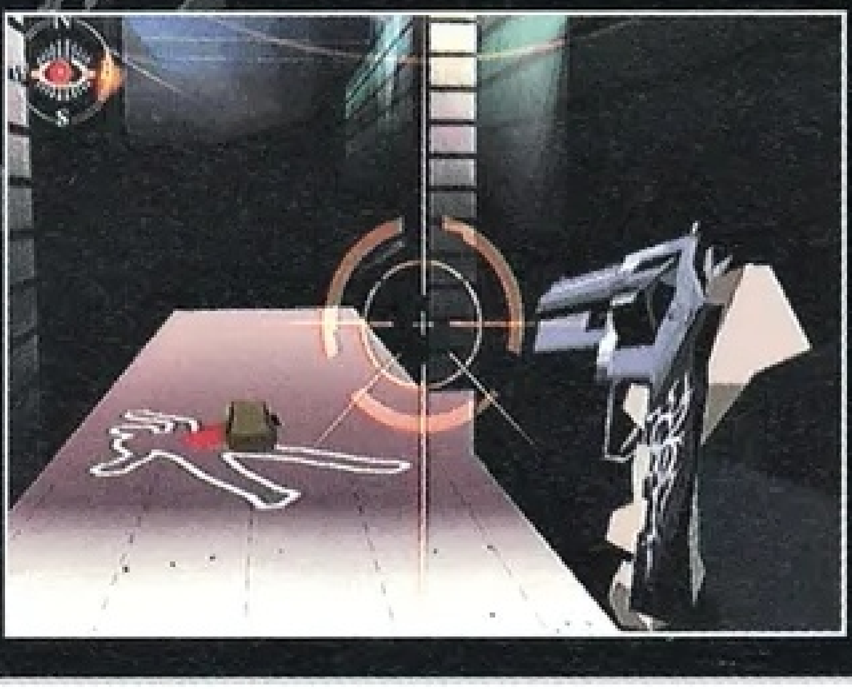
人格が死亡してしまったら、まずはガルシアンを選択して死亡現場に赴く。到着すると自動的に紙袋を回収したのち最後に立ち寄ったハーマン部屋に戻るので、そこで死亡した人格のチャンネルで「蘇生」を選択し、○ボタン（Aボタン）を連打して蘇生させよう。なお、「死闘」をプレイしている場合は「敵闘」よりも激しくボタンを連打する必要がある。見事蘇生に成功すれば、通常どおりに人格の交替やスキルの強化が可能だ。

⬅紙袋が落ちている死亡現場に行く。種本体やボス戦で死んだ場合は扉の前に落ちている。

**人格死亡**
↓
**ガルシアンを選択**
↓
**人格が死亡した場所に行く**
↓
**紙袋を回収**
↓
**死亡した人格のチャンネルに合わせる**
↓
**蘇生を選択する**
↓
**ボタンを連打し、体力を満タンに**
↓
**蘇生成功**

### 必要ないなら死んだままでもOK

死亡した人格がそのシナリオの謎解きに必要なかったり、主戦力でなければ死亡したまま放置しておくのもひとつの選択肢。ガルシアンでの行動は、場合によってはかなりきびしい場面もあるので、状況を判断して蘇生するかどうかを判断していこう。



⬅死亡した人格を放っておいても、次のシナリオでは何事もなかったかのように蘇生している。

### ガルシアンが死ぬとゲームオーバー

普段戦闘に参加しないガルシアンは、小型銃を扱うのでほかの人格よりも戦闘能力が乏しい。しかもガルシアンが死亡したら絶命し、ゲームオーバーになってしまうのだ。死体を回収する際はヘヴンスマイルにより注意を払い、安全に行動しよう。

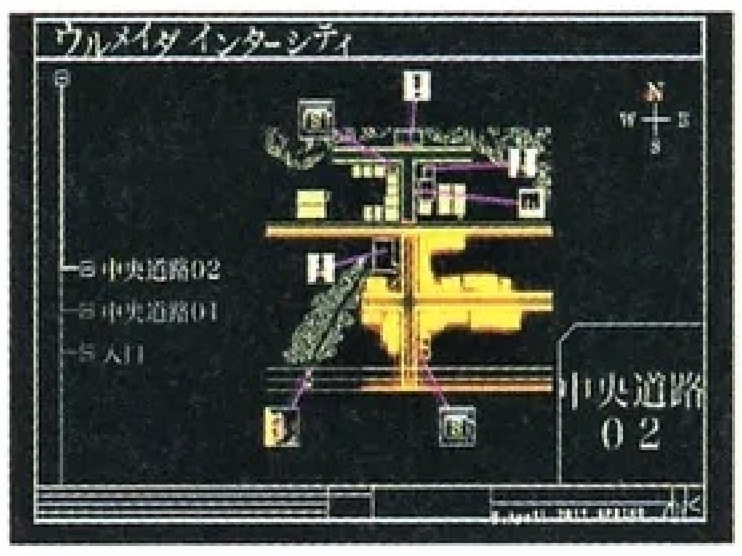
⬅ガルシアンが死んだら絶命。自爆を受けたらすぐに体力を回復しておくこと。

# 謎の解き方

**要所でイワザルが教えてくれるとはいえ、謎が解けないことはある。それを打開するヒントを伝授しよう。**

## POINT1 マップを見て行っていない場所に行く

行っていない場所に行くという単純明快なことだが、数多くの情報に惑わされて意外に忘れがちになることもあるだろう。「この謎を解決してから」という観念にとらわれず、少しでも謎に詰まったらマップを開いてまだ訪れていない場所に行ってみよう。いきなりボス戦になることはないので安心していい。

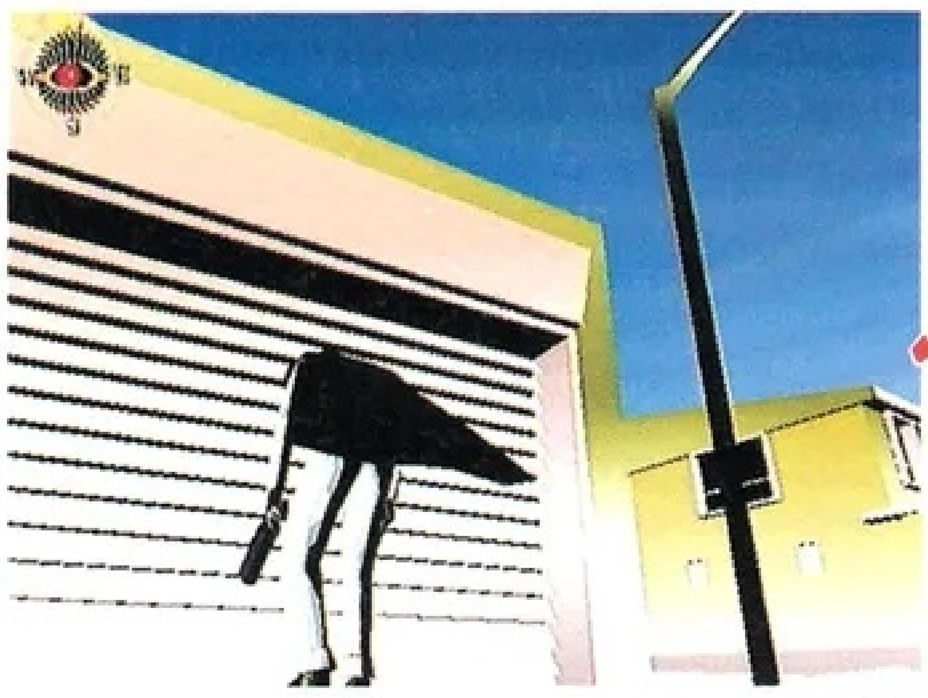


⬅マップを見れば訪れていない場所がわかる。先でアイテムを拾わないと解けない謎もある。

## POINT2 特殊能力やアイテムで謎を解く

場面をよく観察すればどう謎を解くのかはある程度イメージできるが、たまにイメージしにくい状況もある。そういうときは指輪を順番に装備して試したり、人格を交替していろいろな特殊能力を発動してみよう。あやしい音が鳴る場所ではなにかしら謎が隠されているので、いずれ反応するはずだ。

⬅指輪が複数ある場合はひとつずつ付け替えよう。花瓶には水の指輪を使うといい。


⬆さまざまな場所を行き来しているとき、音が鳴ったらその場所の状況をよく観察しよう。

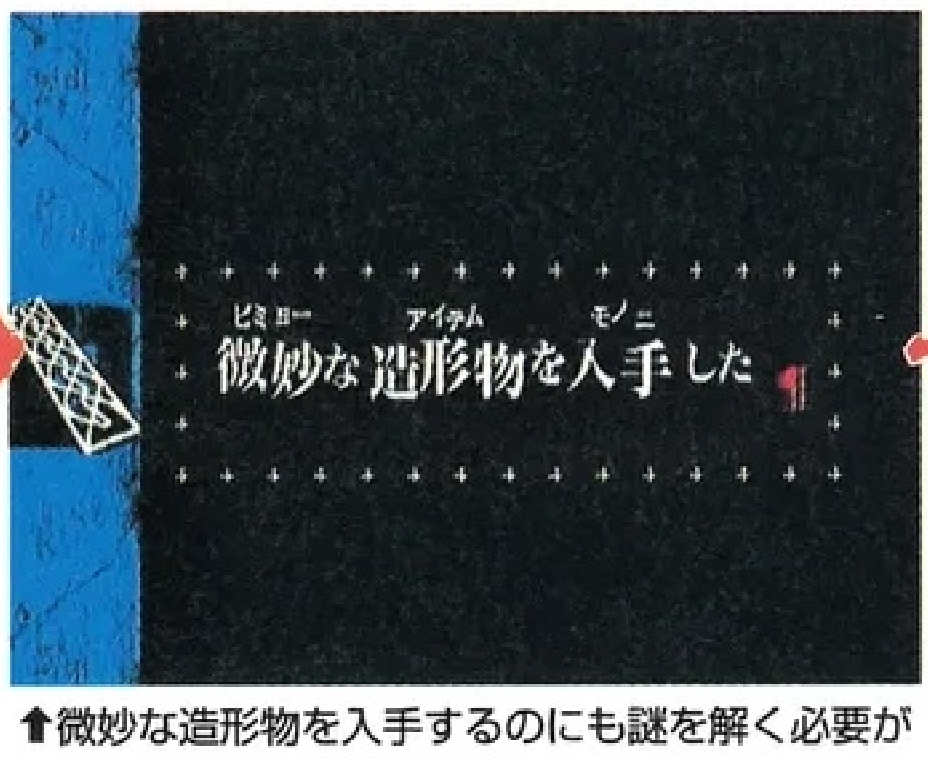
⬆屋根に上れそうなので、サブメニュー画面でマスクからコヨーテに人格を交替する。

⬆□ボタン（Yボタン）で特殊能力を発動。ジャンプで屋根に上がれた。

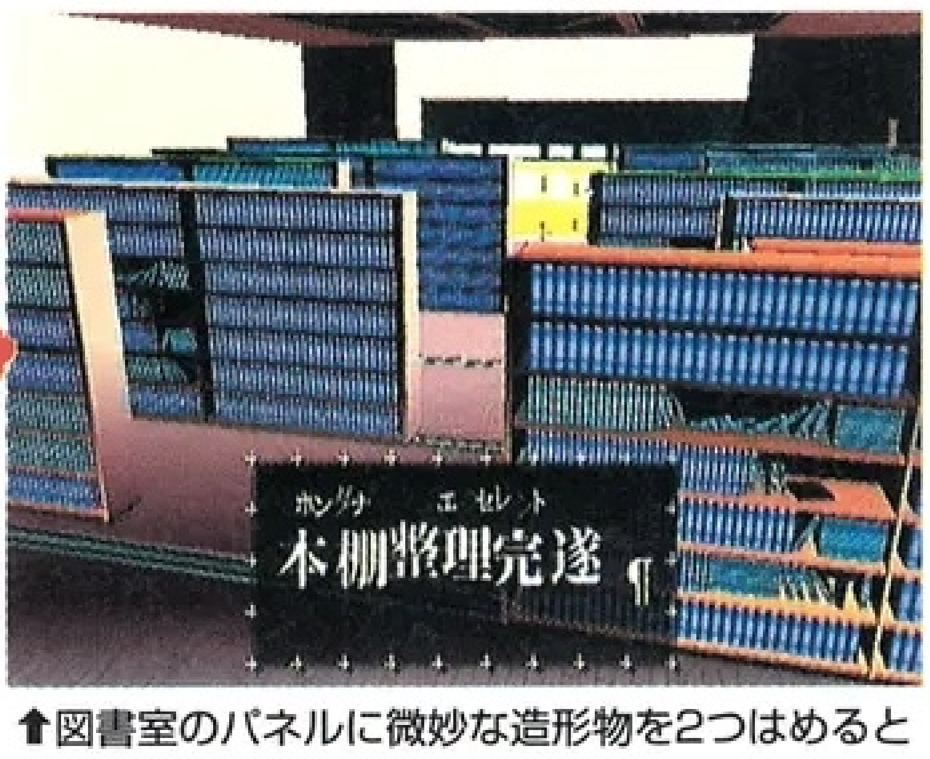
## POINT3 先に進むには微妙な造形物と魂弾を集めること

なにか形のついた場所では、微妙な造形物を持ってきてそこにはめないと謎が解けない。この仕掛けは先に通じる道を開けてくれるものが多いので、微妙な造形物を入手することを優先的に考えていこう。なかには微妙な造形物を2つ使う場面もあるので、その際は必要な数だけ入手すること。

⬆シナリオ00の図書室の奥に進むには、微妙な造形物を2つ集める必要がある。



⬆微妙な造形物を入手するのにも謎を解く必要があるものも。あやしい部分はチェックしよう。



⬆図書室のパネルに微妙な造形物を2つはめると本棚が開き、先に進める。

# 情報提供者

ゲーム内ではさまざまな人物が謎解きにかかわる貴重な情報やストーリーの核心に迫る情報を提供してくれる。

## 謎解きをサポートしてくれるイワザル・ミザル・キカザル

サル3人衆のなかでおもに情報を提供してくれるのは、糸で吊り下げられているイワザル。ときには忠実な下僕として、ときには荒々しい口調でプレイヤーをサポートしてくれる。イワザルの言葉に無駄な情報は一切ないので、遭遇したら真っ先に話しかけて一言一句聞き逃さないようにしよう。イワザルの情報を聞いていればスムーズにストーリーを進められるはずだ。

⬅イワザルは神出鬼没。いたるところに出現する。

**イワザル**

⬆ハーマンの下僕のようだが、あらゆることを知る謎に包まれた人物。

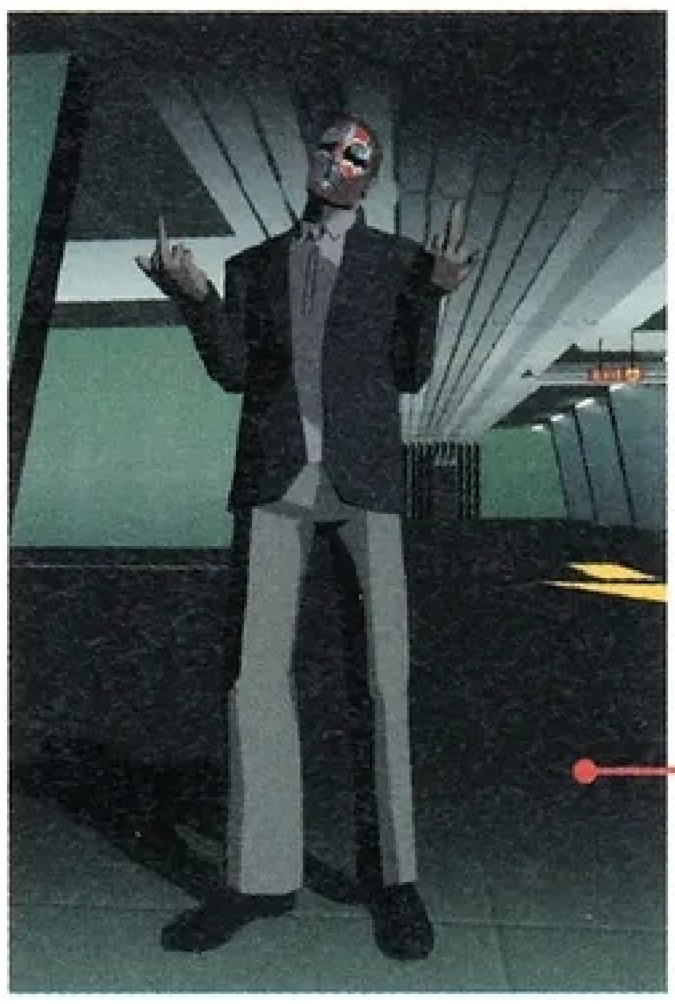
**ミザル**

⬆イワザルの妻で今はカエデの下僕。特殊能力発動時に現れる。

**キカザル**

⬆ハーマンのために魂弾を探していて、場所を突き止めたらしい。

### 濃い血液で情報を売るユニオン



謎を解くための直接的な情報を教えてくれる人物。話しかけるだけで薄い血液を奪われ、持っている仮面を撃って詳しい情報を聞くとさらに濃い血液を奪われる。

**ユニオン**

⬅キラー7への依頼を仲介していた1代目。死んでもなお情報を売る。

### さまざまなヒントをくれるトラヴィス

ストーリーに関する謎の部分を徐々に解き明かしてくれる。基本的にトラヴィスに話しかけなくてもクリアはできるが、話を聞けば本作の世界を深く味わえる。

**トラヴィス**

⬅ハーマンが最初に殺ったターゲット。今はキラー7に好意的なようだ。

### 謎の手紙を運んでくる伝書鳩

エミール宛てに送ってくるジョニー・ギャノンからの手紙。探偵らしき人物のようだが正体は不明。トラヴィスもガルシアンのことをエミールと呼んでいるようだが……。

⬆キラー7のことを調査し、その内容を手紙にしたためてくる。

### その他の情報提供者

殺(と)ったボスたちもあとのシナリオで残留思念となって現れる者もいる。もし遭遇したら、彼らの話に耳を傾けてみよう。当事者ならではの言葉が聞けるはずだ。

⬆シナリオ01前編で殺ったキスギもシナリオ02でさっそく登場する。

# Chapter 2 登場人物紹介

## Characters

**キラー7のメンバーをはじめ、
ひとクセもふたクセもありそうな登場人物、
個性的な残留思念たちを紹介。どの人物も大きな謎に包まれている。**

## Harman Smith
[ハーマン・スミス]

| 項目 | |
|---|---|
| 体力 | 300 |
| 移動速度 | 45cm／秒 |
| 使用武器 | 対戦車ライフル |
| 特殊能力 | なし |

### “神殺し”の別名を持つ伝説の殺し屋

全身麻痺状態のため、大学生サマンサのボランティア介護を受ける60才の老人。しかし、覚醒することで“キラー7”と呼ばれる7つの人格を持つ殺し屋としての正体を現す。

プレイヤーが任意に選択することはできず、シナリオ00終盤のボス戦など、特定の場所にのみ登場する。車椅子に座っているため移動スピードは遅いが、装備された対戦車ライフルは凄まじい威力を発揮し、いかなる標的も一撃で粉砕する。

| スキルLv. | POWER | SPEED | WAVER | CRITICAL |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 100 | 70 | 0.2 | 17 |
| 1 | レベルアップ不可 | | | |
| 2 | | | | |
| 3 | | | | |
| 4 | | | | |
| 5 | | | | |

■POWER………… 攻撃力。命中時に敵の体力から引かれる数値。
■SPEED………… 攻撃スピード。攻撃してから次の攻撃を行えるまでの時間（単位は30フレーム/秒）。
■WAVER………… 照準精度。数値が小さいほど構えたときのブレが少ない。
■CRITICAL……… 狙いやすさ。ヘヴンスマイル等の腫瘍の大きさ（単位はcm）。大きいほど一撃必殺を狙いやすい。

# Garcian Smith
［ガルシアン・スミス］

| スキルLv. | POWER | SPEED | WAVER | CRITICAL |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 8/30 | 17/17 | 0.5/0.4 | 12/13 |
| 1 | レベルアップ不可 | | | |
| 2 | | | | |
| 3 | | | | |
| 4 | | | | |
| 5 | | | | |

通常/新銃入手後（シナリオ05終盤）

| | |
|---|---|
| 体力 | 50 100 150 200 250 300 |
| 移動速度 | 267cm／秒 |
| 使用武器 | サイレンサー付き小型拳銃 |
| 特殊能力 | 首回収 |

戦闘不能になった人格の首を回収できる。死亡場所にたどり着くと、常に持ち歩いている長いアタッシュケースに首を収納し、最後に立ち寄ったハーマン部屋に自動的に戻る。

⬅一度に回収できるのは1体まで。死亡した場所を把握しておこう。

⬅死亡場所に着くと、自動的に回収してハーマン部屋に戻るので、連打で蘇生させよう。

## キラー7を統率するリーダー

千里眼を持つ男。秩序と決定を下し、キラー7のリーダーとしてハーマンに仕える。キラー7への仕事の窓口でもあり、コステロブリッジにて情報屋ミルズと落ち合い、政府からの依頼を請け負う。

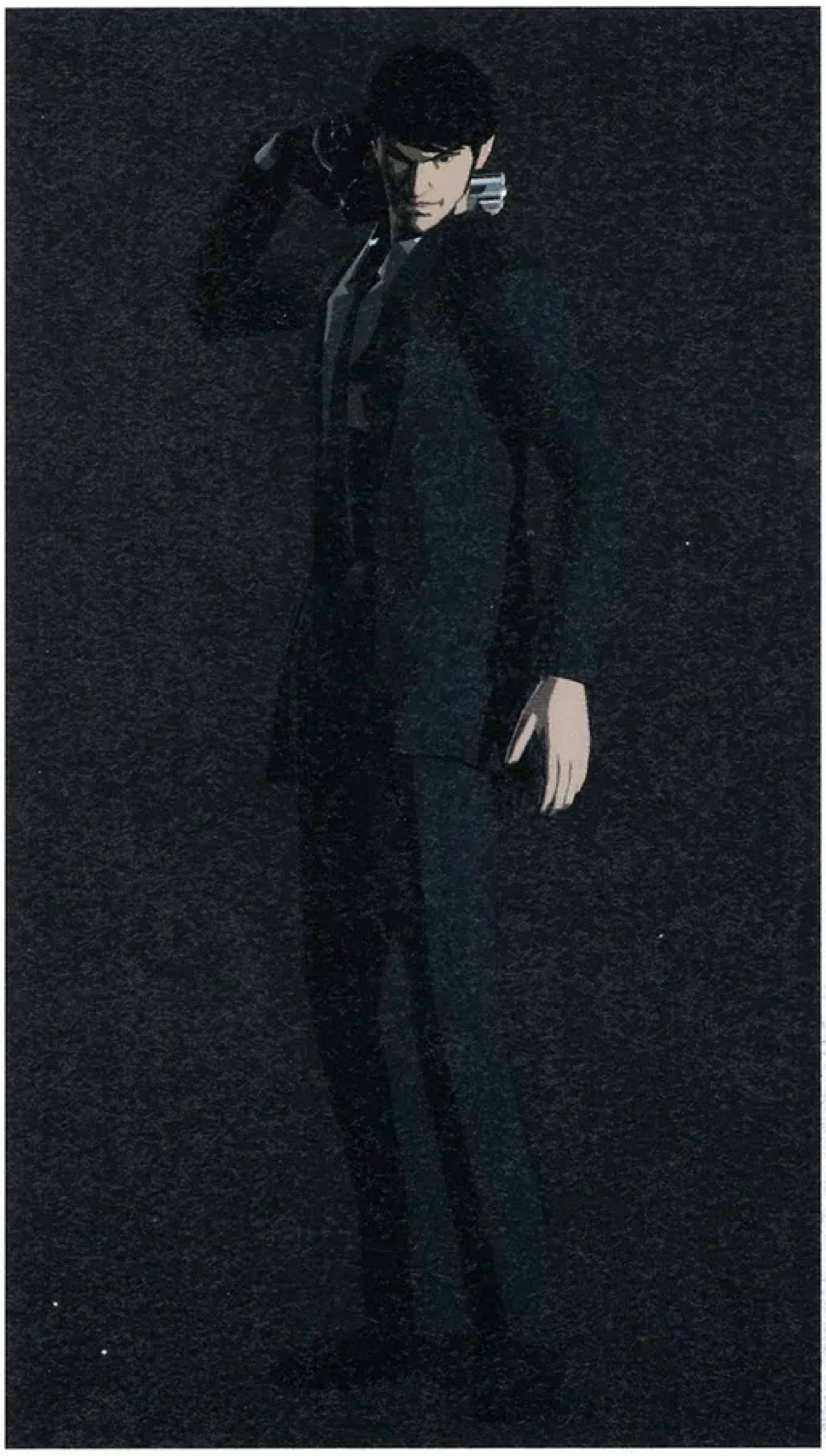
人格の死体（首）を回収できる唯一の存在であるため、ガルシアンの死＝絶命はゲームオーバーを意味する。スキルのレベルアップや指輪の装備ができないため、首回収時以外は使用を控えたほうが無難である。

⬅ガルシアンの人格交替はＴＶを介さないと実行できない。

➡各シナリオはいつもガルシアンからスタートする。

■POWER………… 攻撃力。命中時に敵の体力から引かれる数値。
■SPEED………… 攻撃スピード。攻撃してから次の攻撃を行えるまでの時間（単位は30フレーム/秒）。
■WAVER………… 照準精度。数値が小さいほど構えたときのブレが少ない。
■CRITICAL……… 狙いやすさ。ヘヴンスマイル等の腫瘍の大きさ（単位はcm）。大きいほど一撃必殺を狙いやすい。

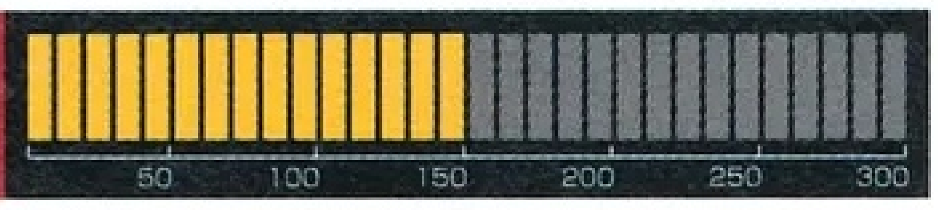
# Dan Smith
[ダン・スミス]



| スキルLv. | POWER | SPEED | WAVER | CRITICAL |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 25/28 | 17/16 | 0.7/0.6 | 16/18 |
| 1 | 28/31 | 16/15 | 0.6/0.5 | 17/19 |
| 2 | 31/34 | 15/14 | 0.5/0.4 | 18/20 |
| 3 | 34/37 | 12/11 | 0.4/0.3 | 19/21 |
| 4 | 37/40 | 11/10 | 0.3/0.2 | 20/22 |
| 5 | 40/50 | 10/9 | 0.2/0.1 | 22/24 |

通常/新銃入手後（シナリオ03）

**体力**




**移動速度** 282cm／秒

**使用武器** リボルバー

**特殊能力** 魔弾

薄い血液を消費することで放てる強力なチャージショット“魔弾”。1発の使用につき試験管3本分の薄い血液が必要だが、凶暴なまでの攻撃力を誇る。

←デュプリケーターースマイル等の赤いコアは体力が極めて高いが…。

←ダンの魔弾なら、1発で粉砕することが可能だ。

## 強力なリボルバーを持つ、傍若無人な暴君

暴君の仇名を持つ危険人物。攻撃力、攻撃スピードといった戦闘面でのバランスがよく、使いやすい。習得できるアビリティの数も全人格中トップだ。そのうえ、シナリオ03で魔銃が復活すると、戦闘能力がさらにアップする、まさに殺し屋である。難易度「死闘」を選択した場合は、デュプリケータースマイルとマザースマイルのコアが体力の高い赤色になるため、ダンの魔弾は欠かせない存在となるだろう。

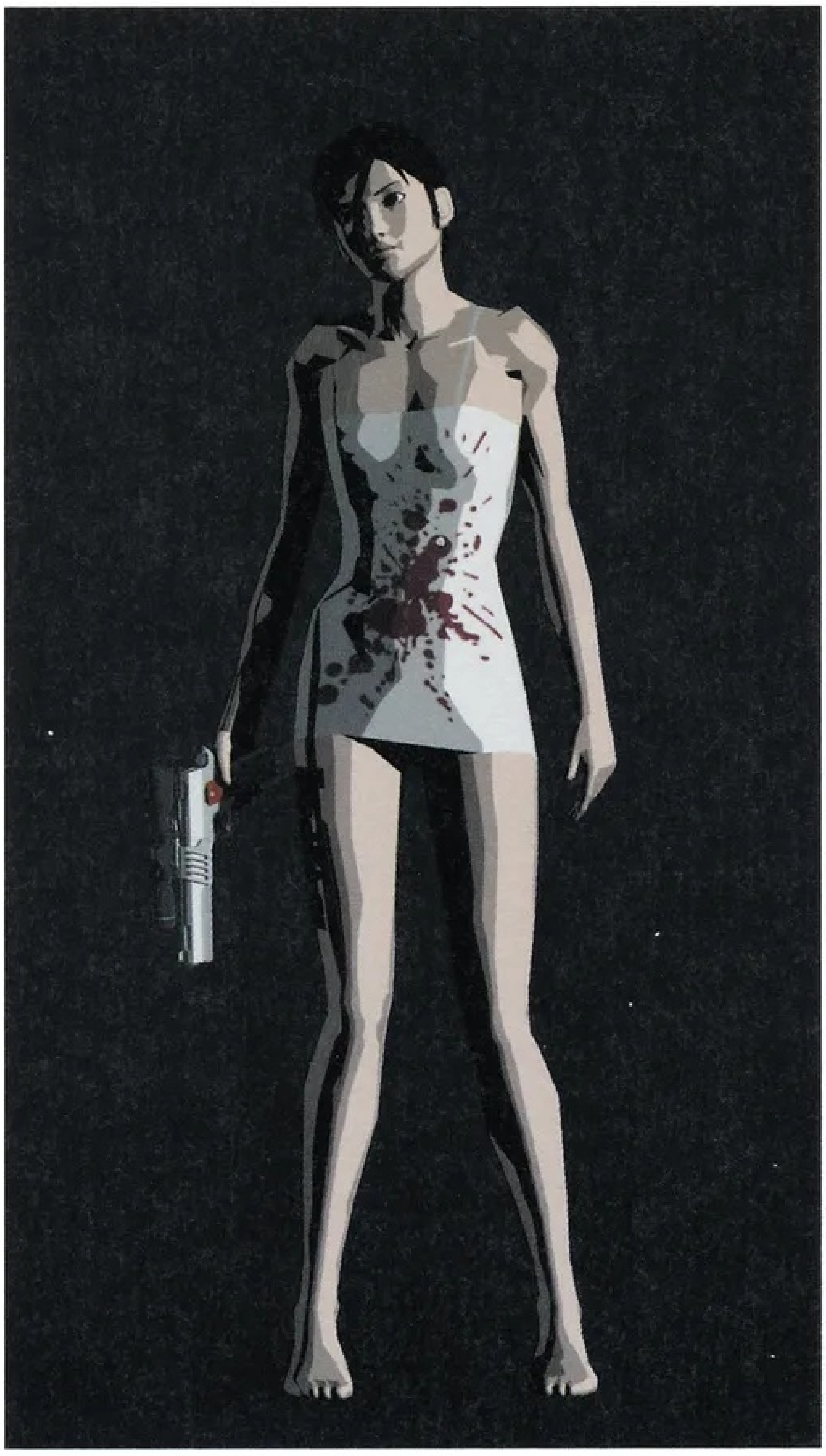
←リボルバーだけあって通常の攻撃も威力は高い。

➡行く手をふさぐデュプリケータースマイル。ダンの出番だ。

■POWER………… 攻撃力。命中時に敵の体力から引かれる数値。
■SPEED………… 攻撃スピード。攻撃してから次の攻撃を行えるまでの時間（単位は30フレーム/秒）。
■WAVER………… 照準精度。数値が小さいほど構えたときのブレが少ない。
■CRITICAL……… 狙いやすさ。ヘヴンスマイル等の腫瘍の大きさ（単位はcm）。大きいほど一撃必殺を狙いやすい。

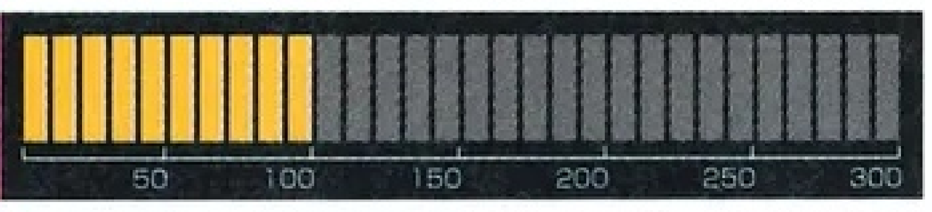
# KAEDE Smith

[楓　墨州(カエデ・スミス)]



| スキルLv. | POWER | SPEED | WAVER | CRITICAL |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 16 | 17 | 0.5 | 14 |
| 1 | 18 | 16 | 0.4 | 15 |
| 2 | 21 | 15 | 0.3 | 16 |
| 3 | 24 | 14 | 0.2 | 17 |
| 4 | 27 | 13 | 0.1 | 18 |
| 5 | 32 | 11 | 0.1 | 20 |

**体力**




**移動速度**　230.4cm／秒

**使用武器**　スコープ付き自動拳銃

**特殊能力①**　血のシャワー(デスシャワー)

リストカットによって噴き出した血のシャワーにより、結界を消滅させ、先へ進むことができるようになる。使用すると試験管1本分の薄い血液を消費する。

←赤い痕のある怪しい壁は、血のシャワーで消滅させられる。

**特殊能力②**　血液吸収

壁などに残った血液を手首から吸収することで、ヒントやアイテムの入手が可能になる。発動にはやはり試験管1本分の薄い血液を必要とする。

←壁に血液らしきものが付着していたら、血液吸収してみるといい。

## 死のドレスをまとったキラー7の紅一点

キラー7でただ1人の女性人格。リストカットによる物騒な特殊能力と裸足が特徴。スコープ付きの銃を持っているため、ズームを利用した射撃が可能で、遠距離から敵を攻撃することができる。こちらの存在を感知される前にヘヴンスマイルを一方的に駆除できるためかなり便利だ。シナリオ01の最後の戦いを始め、カエデの遠距離攻撃が頼りになる場面は多い。各スキルを早めにレベルアップさせておくといい。

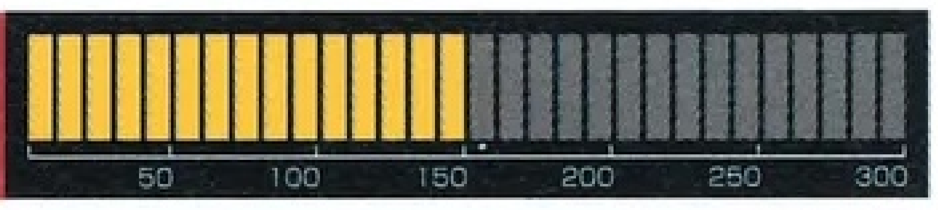
←ズームにより、かなり離れた場所にいるヘヴンスマイルを狙撃できる。

➡シナリオ01後編、角ビルでのボス戦ではカエデが頼りだ。

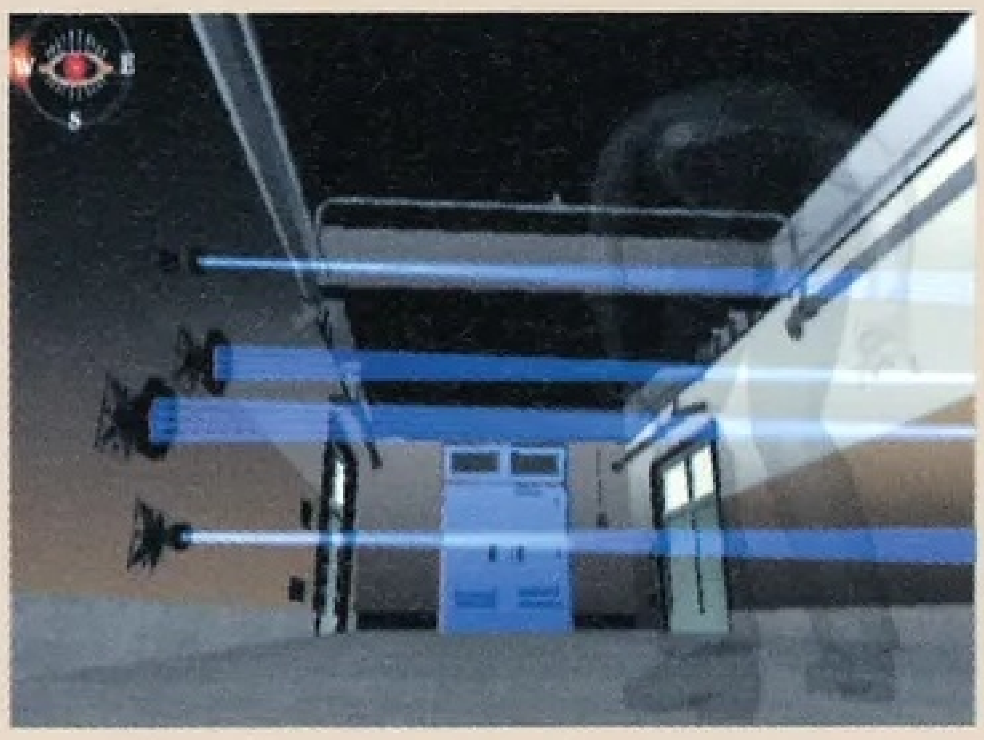
■POWER…………攻撃力。命中時に敵の体力から引かれる数値。
■SPEED…………攻撃スピード。攻撃してから次の攻撃を行えるまでの時間(単位は30フレーム/秒)。
■WAVER…………照準精度。数値が小さいほど構えたときのブレが少ない。
■CRITICAL………狙いやすさ。ヘヴンスマイル等の腫瘍の大きさ(単位はcm)。大きいほど一撃必殺を狙いやすい。

# Kevin Smith

[ケヴィン・スミス]

| 体力 | |
|---|---|
| 体力 |  |
| 移動速度 | 321cm／秒 |
| 使用武器 | ナイフ／スローイング・ナイフ |
| 特殊能力 | 透明化 |

一定時間、全身を透明化させることで、セキュリティレーザーに反応されることなく通過することができる。発動には試験管１本分の薄い血液が必要だ。また、透明化を実行している間はヘヴンスマイルにも感知されず、攻撃されてもダメージを受けない。ただし、構えると透明化が解除されるため、透明化の状態で戦うことは不可能だ。なお、透明化の持続時間は、INVISIBLEのスキルをレベルアップさせることで延長できる。初期状態のLv.0では15秒だが、最高のLv.5にすると40秒もの間透明状態を持続させることが可能だ。



⬅レーザーを通過する手段はケヴィンの透明化しかない。

| スキルLv. | POWER | SPEED | INVISIBLE | CRITICAL |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 10 | 17 | 15 | 13 |
| 1 | 13 | 16 | 20 | 14 |
| 2 | 16 | 15 | 25 | 15 |
| 3 | 18 | 14 | 30 | 16 |
| 4 | 21 | 13 | 35 | 17 |
| 5 | 24 | 12 | 40 | 19 |

## 謎多き、寡黙なアルビノの男

キラー7唯一のナイフ使いで、決して言葉を発することのない謎の多い人格。武器がナイフのため攻撃力の面ではやや劣るが、リロードの必要がなく、スキを作らずに戦うことができる。また、試験管1本分の薄い血液を消費する「二刀投げ」、3本分を消費して5本のナイフを同時に投げる「シャインスパークリング」を使える。透明化の特殊能力は敵と戦うことなく進めるため、さまざまな場面で役立つ。

⬅腫瘍を的確に狙うことができれば、攻撃力の低さはフォローできる。

➡ジャイアントスマイルの群れは透明化でやり過ごすとラクだ。

■POWER………… 攻撃力。命中時に敵の体力から引かれる数値。
■SPEED………… 攻撃スピード。攻撃してから次の攻撃を行えるまでの時間(単位は30フレーム/秒)。
■INVISIBLE…… 透明化持続時間。特殊能力の透明化の持続時間（単位は秒)。
■CRITICAL……… 狙いやすさ。ヘヴンスマイル等の腫瘍の大きさ（単位はcm)。大きいほど一撃必殺を狙いやすい。

# Coyote Smith
[コヨーテ・スミス]

| スキルLv. | POWER | SPEED | WAVER | CRITICAL |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 20 | 15 | 0.8 | 14 |
| 1 | 23 | 14 | 0.7 | 16 |
| 2 | 26 | 13 | 0.6 | 18 |
| 3 | 30 | 12 | 0.5 | 20 |
| 4 | 34 | 10 | 0.4 | 23 |
| 5 | 38 | 8 | 0.3 | 27 |

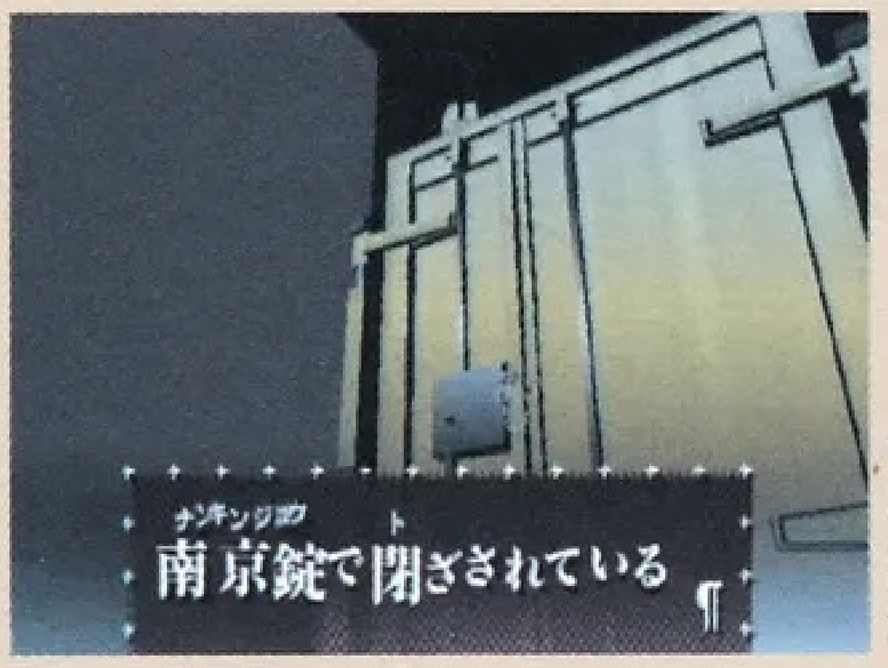
**体力** 50 100 150 200 250 300

**移動速度** 261cm／秒

**使用武器** 改造リボルバー

**特殊能力①** 開錠（ピッキング）

扉やコントロールパネル、宝箱等にかけられた南京錠を外すことができる。血液は消費しないので、見かけたらコヨーテに交代して開けておくといい。アイテムを入手したり、近道することが可能になる。




←各所に仕掛けられている南京錠。元コソ泥のコヨーテの出番だ。

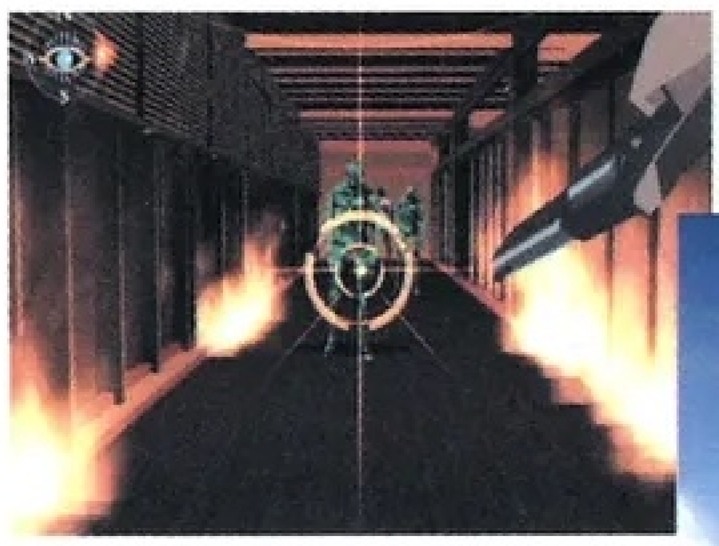
**特殊能力②** 跳躍（ハイパージャンプ）

天井に開いた穴や建物の2階などへ、驚異的なジャンプ力を駆使することで移動できる。視点が上向きになって、怪しい効果音が鳴ったら発動してみよう。試験管１本分の薄い血液を消費する。

←数ある特殊能力のなかでも、跳躍は使用頻度が高い。

## 最も凶悪な南米の小悪党

驚異の身体能力を発揮する南米出身のチンピラ。開錠と跳躍の2つの特殊能力により、行動範囲を広げることができる。戦闘能力も比較的高めなうえ、試験管１本分の薄い血液を消費することで放てるチャージショットは、通常攻撃の4倍の威力を誇る。また、ヘヴンスマイルの部位を一撃で破壊するデッドリーブロウや、自動的に足を狙うフットロックオンは、コヨーテのみが習得できるアビリティだ。

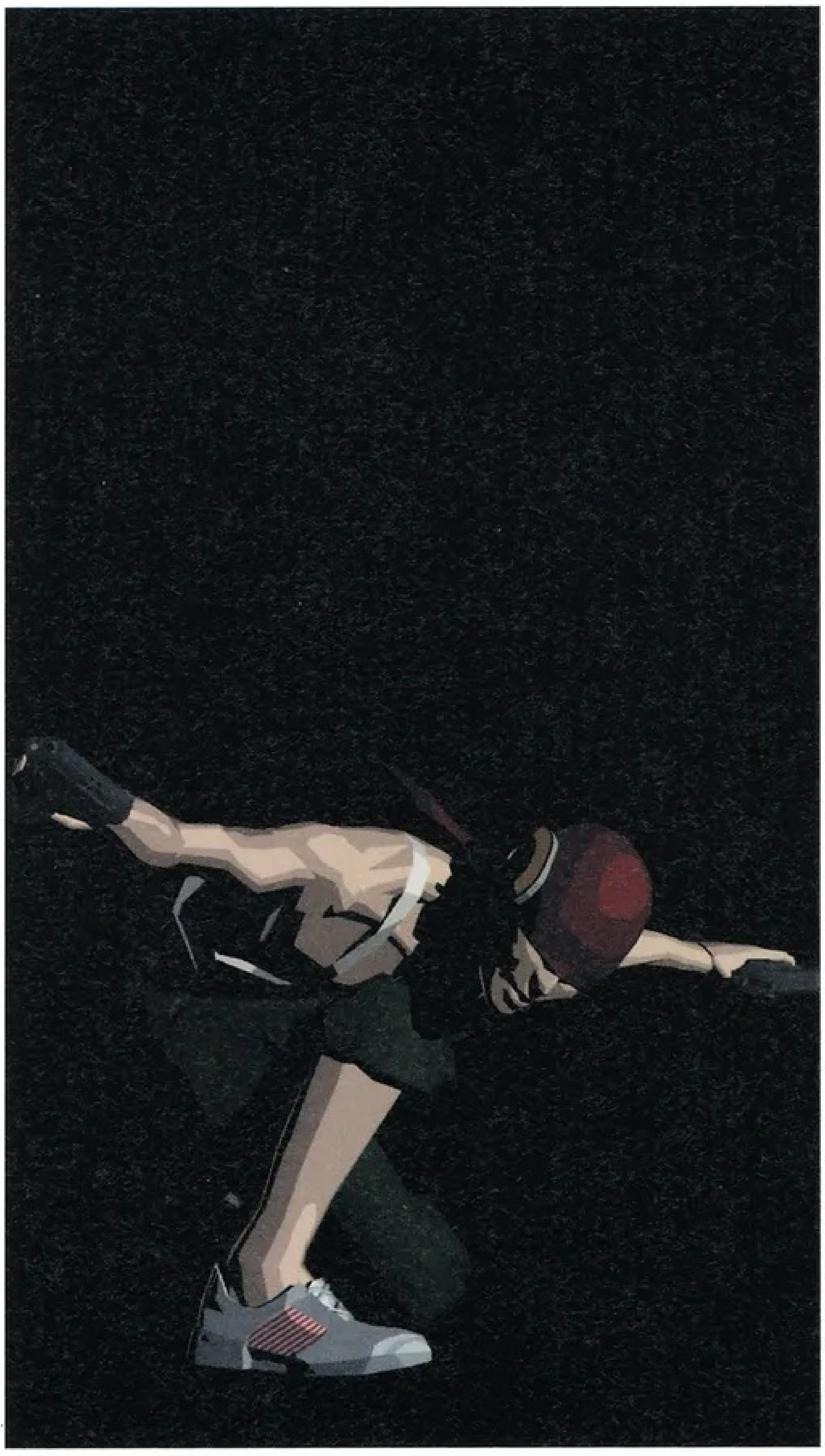


←銃を横にした独特の構えでリボルバーを撃つ。

➡目印のハデなアロハシャツは、シナリオにより着替えることも。

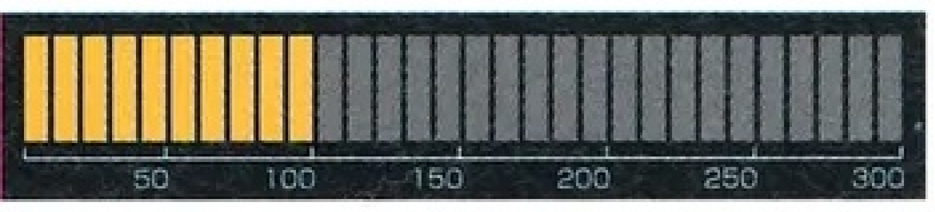
■POWER………… 攻撃力。命中時に敵の体力から引かれる数値。
■SPEED………… 攻撃スピード。攻撃してから次の攻撃を行えるまでの時間（単位は30フレーム/秒）。
■WAVER………… 照準精度。数値が小さいほど構えたときのブレが少ない。
■CRITICAL……… 狙いやすさ。ヘヴンスマイル等の腫瘍の大きさ（単位はcm）。大きいほど一撃必殺を狙いやすい。

# Con Smith
[コン・スミス]



| スキルLv. | POWER | SPEED | WAVER | CRITICAL |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 10×2 | 11 | 0.9 | 11 |
| 1 | 13×2 | 10 | 0.8 | 12 |
| 2 | 16×2 | 9 | 0.7 | 13 |
| 3 | 18×2 | 8 | 0.6 | 14 |
| 4 | 21×2 | 7 | 0.5 | 15 |
| 5 | 24×2 | 6 | 0.4 | 17 |

**体力**




**移動速度** 324cm／秒

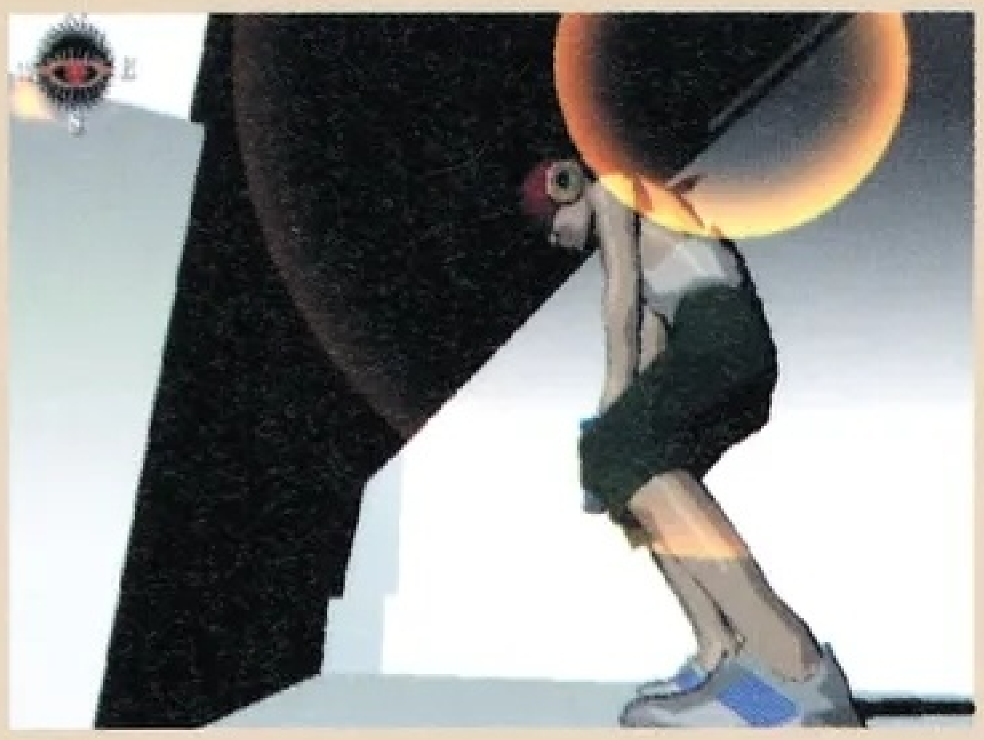
**使用武器** 自動拳銃×2

**特殊能力①** 高速走り

試験管1本分の薄い血液を消費することで、一定時間2倍のスピードで走ることができる。薄い血液に余裕があるならコロシアムなど広い通路で使うといい。

**特殊能力②** 視覚化

正しい出口や特殊なアイテムの場所など、通常では目には見えない何かが、コンの驚異的な聴覚により視覚化される。血液は消費せず、つねに発動している能力である。



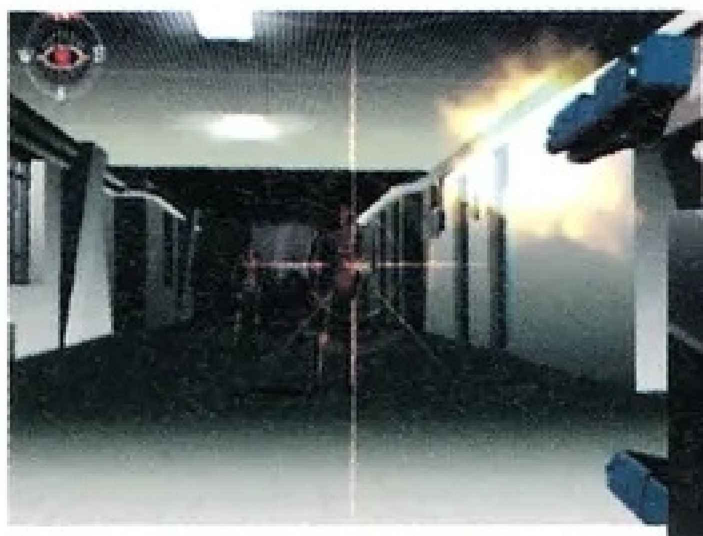
⬅ループする迷路も、コンなら正しい出口を確認することが可能。

**特殊能力③** 潜り抜け

天井の低い場所や、子供専用の入口、ダストシュートといった狭い場所に入ることができる。コンでジャンクションを選ぶだけでOKだ。血液は消費しない。

## 驚異の連射能力と機動力を誇る恐るべき子供

フルオートの二丁拳銃を使う子供の人格。目が不自由だが、驚異的な聴覚により音を視覚化することができる。体力が少なく、習得できるアビリティの種類も少ないが、攻撃スピードの速さと狙いの正確さはそれらの欠点を補って余りある。シナリオ02の序盤で入手できる体力の指輪を装備すれば、体力の低さもカバーでき、戦闘での大活躍を見込める。クリティカルロックオンのアビリティをほかの人格よりも少ない血清で習得できる点も魅力だ。

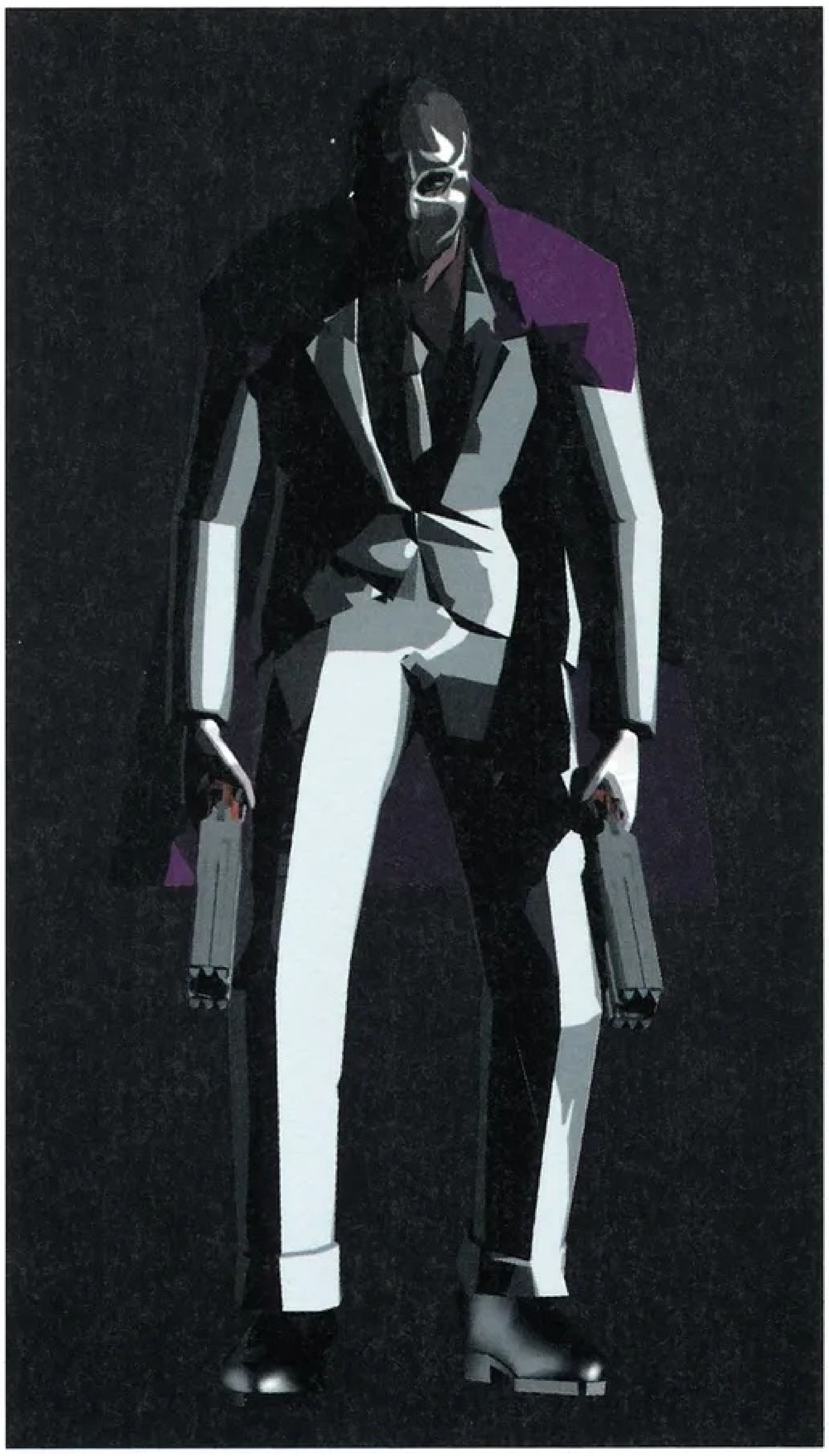


⬅フルオートマチックなので、ボタン押しっぱなしで連射が可能。

➡低くて狭い入口は、コンに交代すれば通行できる。

■POWER………… 攻撃力。命中時に敵の体力から引かれる数値。コンは2丁拳銃なので「×2」になっている。
■SPEED………… 攻撃スピード。攻撃してから次の攻撃を行えるまでの時間（単位は30フレーム/秒）。
■WAVER………… 照準精度。数値が小さいほど構えたときのブレが少ない。
■CRITICAL……… 狙いやすさ。ヘヴンスマイル等の腫瘍の大きさ（単位はcm）。大きいほど一撃必殺を狙いやすい。

# MASK de Smith
［マスク・ド・スミス］



| | |
|---|---|
| 体力 | 50 100 150 200 250 300 |
| 移動速度 | 243cm／秒 |
| 使用武器 | グレネードランチャー×2 |
| 特殊能力 | 壁や障害物の破壊 |

ヒビの入った壁、進路をふさぐタルなどの障害物を破壊できる。ヒビの入った壁はグレネードで撃つことで、タルなどの障害物は選択することによって発動するプロレス技で破壊することが可能だ。

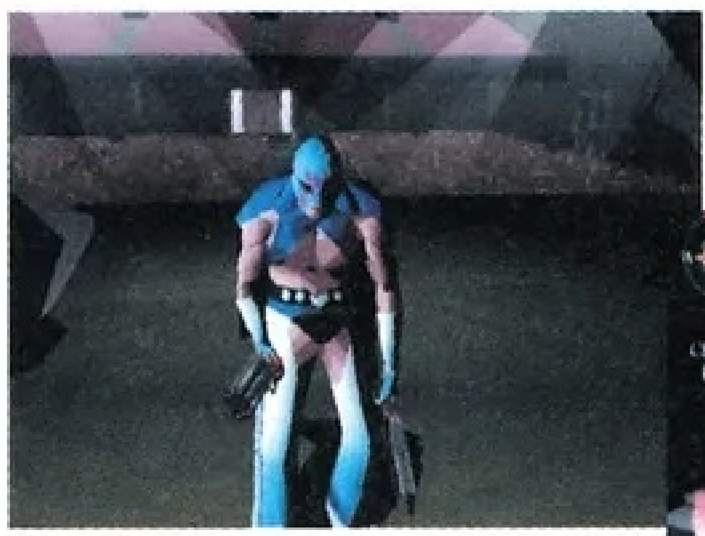
⬅ヒビの入った壁を発見したら、マスクで撃とう。

⬅邪魔な壁を粉砕できる。血液は消費しない。

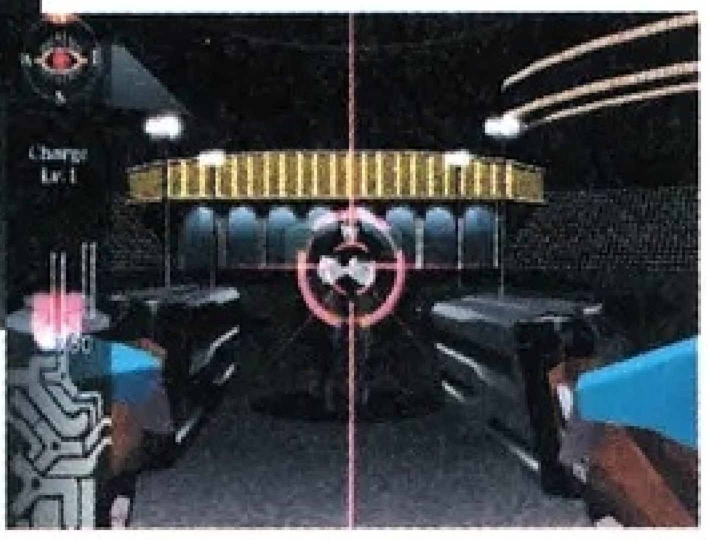
| スキルLv. | POWER | SPEED | WAVER | RANGE |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 90 | 17 | 1.0 | 150 |
| 1 | 100 | 16 | 0.9 | 200 |
| 2 | 115 | 15 | 0.8 | 250 |
| 3 | 135 | 12 | 0.7 | 300 |
| 4 | 165 | 11 | 0.6 | 350 |
| 5 | 200 | 10 | 0.5 | 400 |

## 破壊力抜群の心優しきマスクマン

両腕に持った2丁のグレネードランチャーで爆発的な破壊力を発揮する元プロレスラーの人格。グレネードは1発ごとにリロードが必要だが、着弾時の爆発により周囲のヘヴンスマイルをまとめて倒すことができる。新たなマスクを手に入れることでパワーアップし、移動速度とリロードスピードが速くなる点も特徴だ。シナリオ04後編でファイナルマスクにパワーアップすると、連射が可能になり、リロードの欠点も解消される。



⬅新たなマスクを入手することで、チャージショットの種類も増える。



➡マスクの特定のチャージショットでしか倒せないヘヴンスマイルも登場する。

■POWER………… 攻撃力。命中時に敵の体力から引かれる数値。
■SPEED………… 攻撃スピード。攻撃してから次の攻撃を行えるまでの時間（単位は30フレーム/秒）。
■WAVER………… 照準精度。数値が小さいほど構えたときのブレが少ない。
■RANGE………… 爆発範囲。攻撃の爆発する範囲（単位はcm）。

## Samantha Sitbon
［サマンサ・シットボーン］

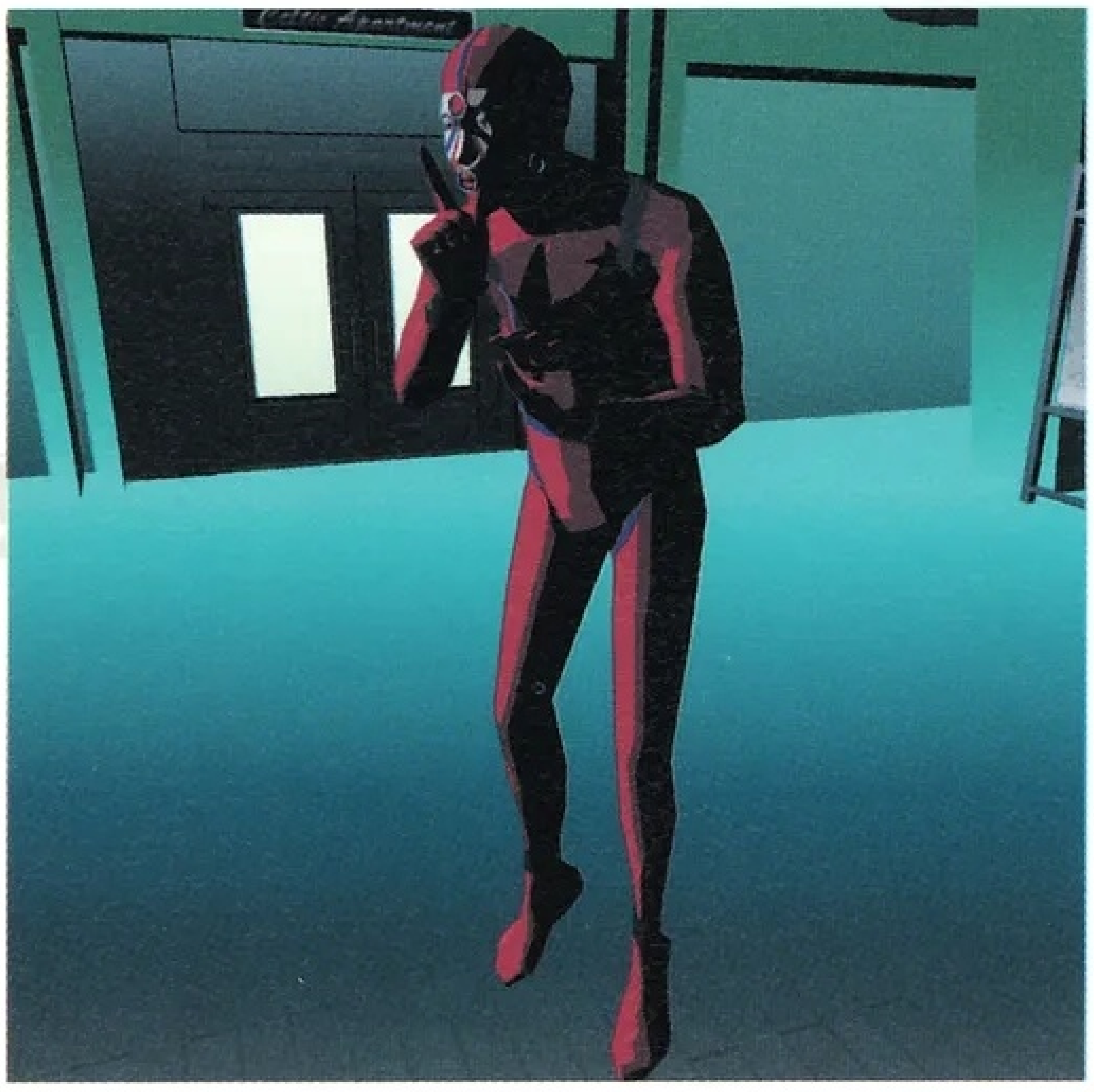
奨学金目的でボランティア活動をする大学生。週3日のパートタイムでハーマンの介護をする。ハーマンが覚醒するとスミス家専属の忠実なメイドとしてデータのセーブを行ってくれるが、私服時はイワザルいわく「乱れきっている」らしい。

## Travis Bell
［トラヴィス・ベル］

ところどころに残留思念として現れ、ぶっちゃけトークを聞かせてくれる男。Tシャツコレクターで現れる場所によって着ているシャツが異なり、シャツに書かれた文字が謎を解くカギになることも。ハーマンが最初に暗殺した人物のようだが詳細は不明。

## Iwazaru
［イワザル］

本名はヴェンツェル・ディル・ボリス7世・イワザールスコフ。真紅の拘束具を身にまとい、目鼻口をふさがれた残留思念。キラー7の行く先々に現れて独特の言い回しでヒントを与える。キラー7の忠実な下僕。離婚歴があるらしい。



## Christopher Mills
［クリストファー・ミルズ］

キラー7専属の2代目情報屋であり、仕事の仲介人。政府からの闇の仕事を一括管理し、窓口としてガルシアンに依頼内容や情報を伝える。

## Yoon Hyun

[オ・ユニオン]

ミルズ以前にハーマンが使っていた初代の情報屋。残留思念となった今は、各地で謎解きの情報を与えてくれる。手に持った仮面を撃ってから話しかけると、正銘の仮面となり、謎解きのさらなるヒントを教えてくれるが、代償に濃い血液を一定量失う。

## Susie Samouner

[スージー・サムナー]

顔文字を多用した毒舌トークが特徴の少女の残留思念。生前はひきこもりだったためか、狭くて暗い場所を好んで隠れている。キラー7の重要な持ち物である“指輪”を忘れ物として拾ってきてくれる。

## Keth Bloodysunday

[ケス・ブラディサンデー]

ヘヴンスマイルやボスの特徴、倒し方のヒントを教えてくれる男の子の残留思念。殺られたらしいが、詳細は不明。

## Kun Lan

[クン・ラン]

ハーマン・スミスの過去に寄生する神の化身。30年前に一度ハーマンの手により抹殺されたはずだが、永い眠りから覚めて蘇ったらしい。神の手の力により、ヘヴンスマイルを生産し、合衆国沈没を目論む。

# Chapter 3 シナリオ攻略

## Tactics

シナリオ00「天使」からシナリオ05「笑顔（後編）」までの攻略法を解説している。これを読めばエンディングへは確実に辿り着けるはずだが、謎解きの解法はまず自分で考えてみてほしい。

### シナリオ攻略ページの見方

そのシナリオで入手できる魂弾や微妙な造形物の数、指輪の種類などを表記。

シナリオタイトル

マップ
羅絆門やコロシアムなど、一部のマップは省略している。

フローチャート
赤字は入手できるアイテム
青字は自分で交替させる人格

#### マップアイコンの見方

- START ……スタート地点
- 2階 ……エリアのつながり
- ……移動できるルート
- ○○スマイル ……出現するヘヴンスマイルの種類と数。場所を移動することで出現するヘヴンスマイルの種類や数が変化する場合もある
- NEW ……そこが初登場となるヘヴンスマイルであることを表す
- ○○入口 ……場所の名前。省略している場所もある
- 微妙な造形物 ……指輪や微妙な造形物などのアイテムを入手できる場所
- ……ハーマン部屋（セーブ可能）
- ……ハーマン部屋（セーブ不可能）
- ……魂弾を入手できる場所
- ……鳩書簡を入手できる場所
- ……会長名鑑を入手できる場所（ウルメイダインターシティのみ）
- ……イワザルから色見本をもらえる場所（ドミニカ共和国のみ）
- ……カセットテープを入手できる場所（コバーン小学校のみ）
- イ ……イワザルの出現場所
- ト ……トラヴィスの出現場所
- 信 ……ウルメイダ信者の出現場所（ウルメイダインターシティのみ）

シナリオ00

# 天使 angel

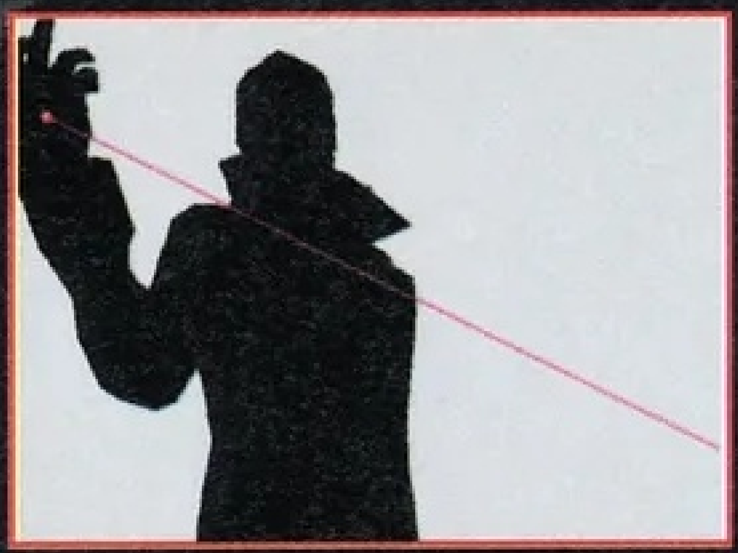
## 多目的施設"セルティック"の乱戦

Free for all fight in the Multipurpose facility "Celtic" building.

**NEWORDER:NO.33**

## "笑う顔"本陣壊滅依頼及び、首領の生け捕り

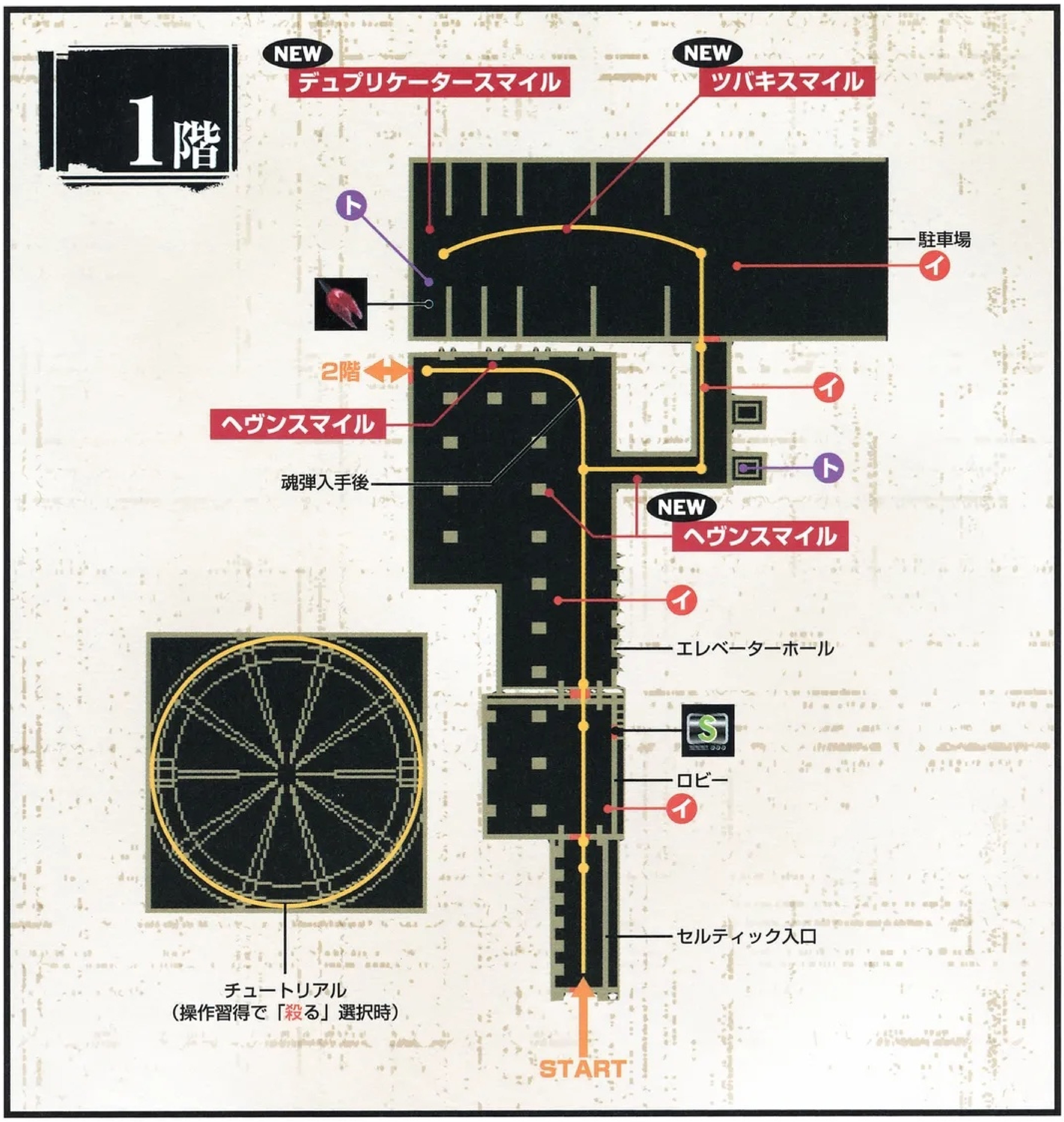
ORDER:Destroy the "Heaven Smile" Headquarters.Catch the chief alive.



| 入手 | |
|---|---|
| 魂弾 | 2コ |
| 微妙な造型物 | 2コ |
| 指輪 | 炎の指輪 |

### フローチャート

| 場所 | | 内容 | ページ |
|---|---|---|---|
| 1階 | 駐車場 | デュプリケータースマイルを倒す | 032 |
| | | トラヴィスに話しかけたあと、車のトランクから魂弾(1つ目)を入手 | |
| 2階 | クリーニング室 | 3階の図書室を経由して2階に降り、クリーニング室へ向かう | 033 |
| | | 乾燥機のスイッチをOFFにして、スージーから炎の指輪をもらう | |
| | 廊下 | コヨーテで南京錠を解除して、212号室へ | |
| | 212号室 | 炎の指輪を装備した状態で蝋燭を選び、燭台の順番に火を灯す(エアコンをONにしている場合はOFFに戻しておく) | |
| | | キャビネットから微妙な造形物(1つ目)を入手 | |
| 3階 | トイレ | 炎の指輪を装備した状態でスプリンクラーを選ぶ | 034 |
| | | トイレタンクのレバーを操作して水を流す | |
| 2階 | クリーニング室 | 乾燥機の近くで微妙な造形物(2つ目)を入手 | 033 |
| 3階 | 図書室 | 微妙な造形物を2つ入手後、コントロールパネルを選び、本棚を動かす | 034 |
| 4階 | 廊下 | 突き当たりの壁をカエデで結界開放し、魂弾(2つ目)を入手 | 036 |
| | | トラヴィスの近くの突き当たりでカエデの血液吸収を使い、壁に書かれた血文字からキーワードを知る | |
| | | 壁の血文字から得たキーワードでボイラー室の扉を開ける | |
| 5階 | 羈絆門 | 魂弾を2つ持った状態で門番に話しかけ、先へ進む | |
| | ボイラー室 | スピードスマイルを倒す | |
| 6階 | ダンスホール | ハーマンに自動交代。天使の羽4枚を撃つ | 038 |
| | | 人格自動交代。堕天使を倒す | |
| | 通路 | ハーマンに自動交代。奥へ進み、最上階へ | |
| 最上階 | クンの部屋 | 天使の後ろにいるクン・ランを撃つ | |
| | | クン・ランの光る右手を撃つ。終了 | |

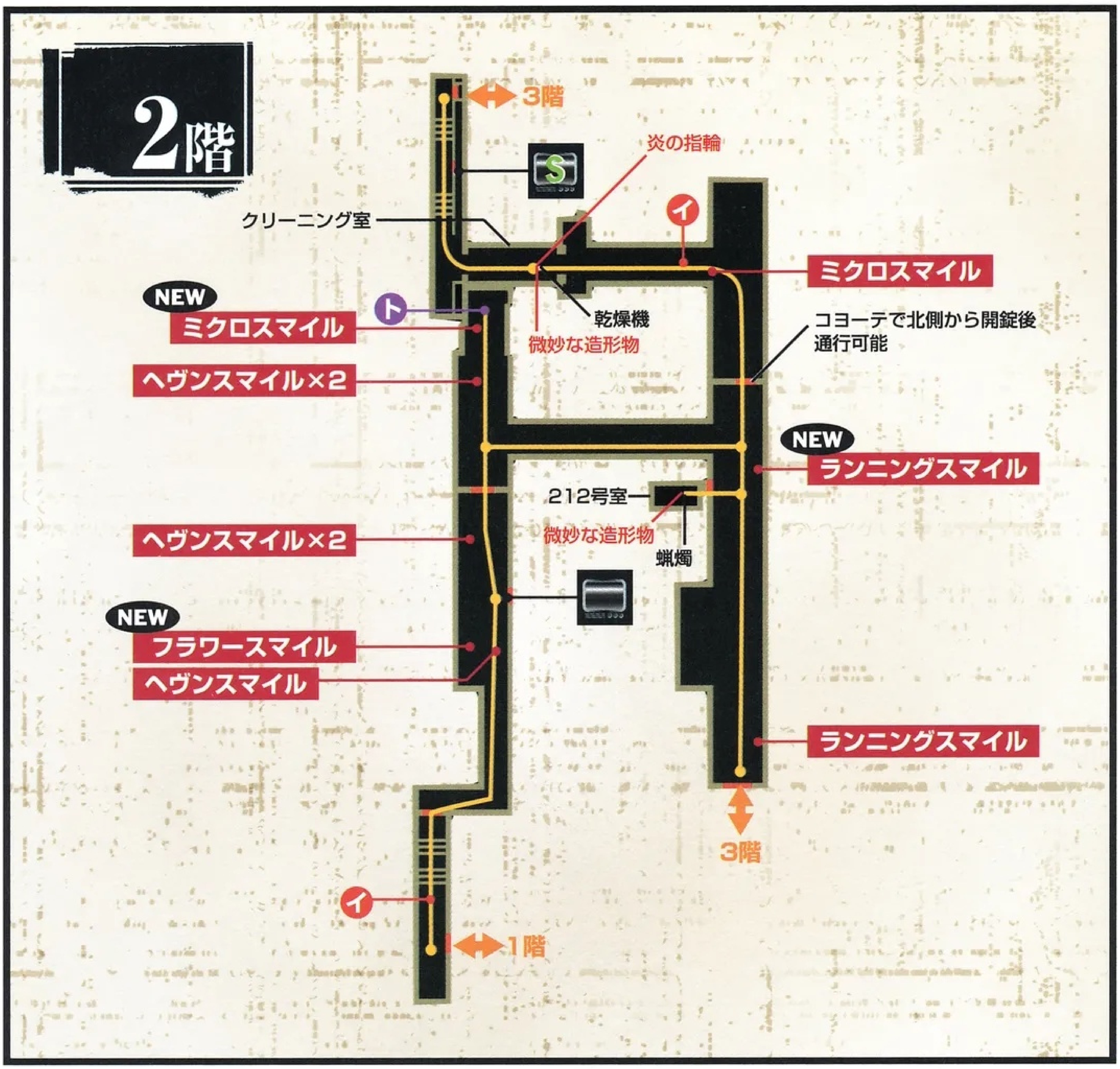



## 駐車場のデュプリケータースマイルを倒し、2階へ向かおう

エレベーターホールに入るとヘヴンスマイルがゆっくりと近づいてくる。あせらず腫瘍に狙いを定めて倒し、駐車場へ向かおう。駐車場のツバキスマイルは近づきすぎると走って逃げるが、倒せば通常のヘヴンスマイルの10倍以上の血液を吸収できる。ある程度接近したら腫瘍を狙うか連射で倒そう。奥のデュプリケータースマイルは、コアにダンの魔弾を撃ち込んで駆除する。「敵闘」の黄色いコアなら通常攻撃でも倒せるが、「死闘」の赤いコアの場合は魔弾を使わないと厳しい。魔弾1発につき、試験管3本分の薄い血液が必要なので、足りない場合はデュプリケータースマイルが吐き出す卵から生まれるヘヴンスマイルを倒して血液を吸収するといい。その後はトラヴィスに話しかけ、車のトランクから魂弾を入手する。エレベーターホールに戻って2階へ進もう。

⬅チュートリアルで吸収した血液は部屋を出るとなくなる。ここで稼いでも無駄だ。

➡卵を倒したら接近して、すぐに魔弾を撃ち込もう。コアをしっかり狙うこと。

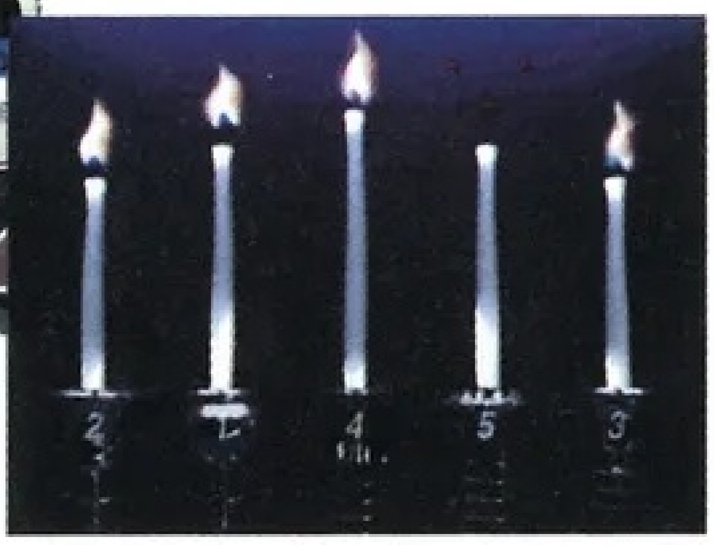



## 3階と行き来しながら、炎の指輪と2つの微妙な造形物を入手

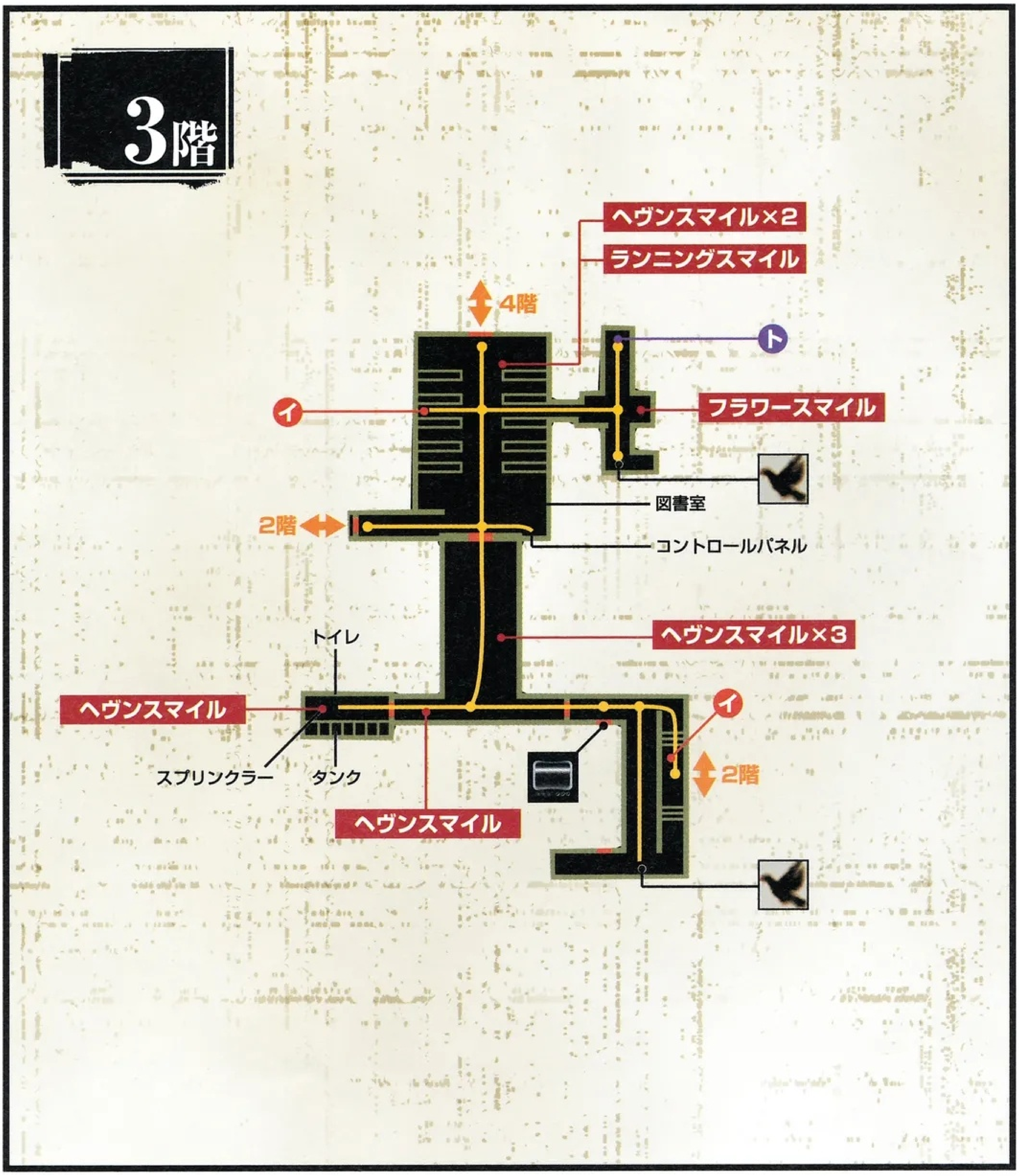
扉を通ってミクロスマイル初登場の演出を見たら、カエデに交替し、手前のヘヴンスマイル、奥にいるミクロスマイルの順に倒そう。扉を通ってすぐにその場からズームを使えば、自爆される前にミクロスマイルを倒せるはずだ。通路のヘヴンスマイルを倒したら、まずは南側から3階へ向かい、3階の図書室を経由して再び2階に戻ってこよう。

クリーニング室で乾燥機のスイッチをオフにし、スージーから炎の指輪をもらったら、212号室へ向かう。コヨーテに交替して南京錠を開錠して進めば、2階の南北を行き来できるようになり便利だ。212号室では、炎の指輪を装備した状態で蝋燭を選べば火を点けることができる。ただし、エアコンがオンになっていると消えてしまうので、オフにしておくこと。燭台をよく見て正しい順番で火を点け、キャビネットから1つ目の微妙な造形物を入手したら3階へ向かおう。3階のトイレで水を流したら、2階のクリーニング室で2つ目の微妙な造形物を入手できる。2つ目の造形物を入手したら、2階にはもう用はない。3階の図書室へ向かおう。

⬅クリーニング室では炎の指輪と2つ目の微妙な造形物を入手することになる。




➡5本の蝋燭に火を点ける順番は、燭台をよく見れば簡単にわかるはず。




## 図書館の西側通路から2階へ戻ろう

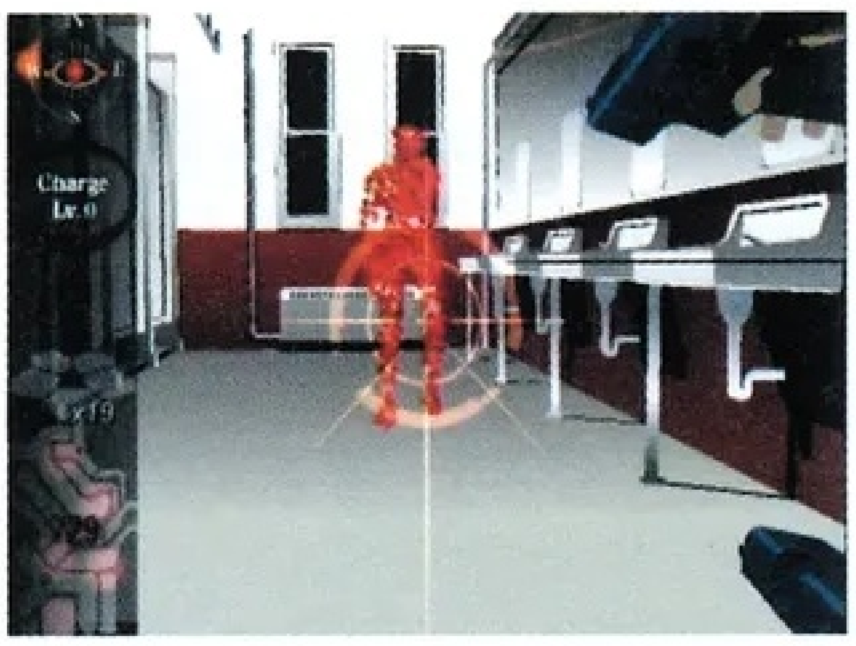
2階から階段を上って3階に来たら、まずは左に曲がって南へ進み、突き当たりで鳩書簡を入手しよう。薄い血液がある程度溜まっているならハーマン部屋で血清を作って、コンやダンのスキルを少しレベルアップさせておくといい。図書館前のホールでは3体のヘヴンスマイルが同時に接近してくるので、腫瘍を狙って1体ずつ倒そう。危なくなったら、いったんトイレに逃げ込むのも手だ。

←ジャンクションの出るあたりで右を向いて3体を始末する。

## トイレで怪しいのはスプリンクラーとタンク

2階のクリーニング室で炎の指輪を手に入れたら、3階のトイレへ。トイレ内にはヘヴンスマイルが１体いるので、まずはこれを倒そう。トイレ内で怪しいのは天井のスプリンクラーと水洗トイレのタンクだが、タンクの水は枯渇している。スプリンクラーを作動させることができれば、水が出るはず。炎の指輪を装備して、スプリンクラーを選ぼう。

←スプリンクラーを作動させたら、タンクを操作しよう。



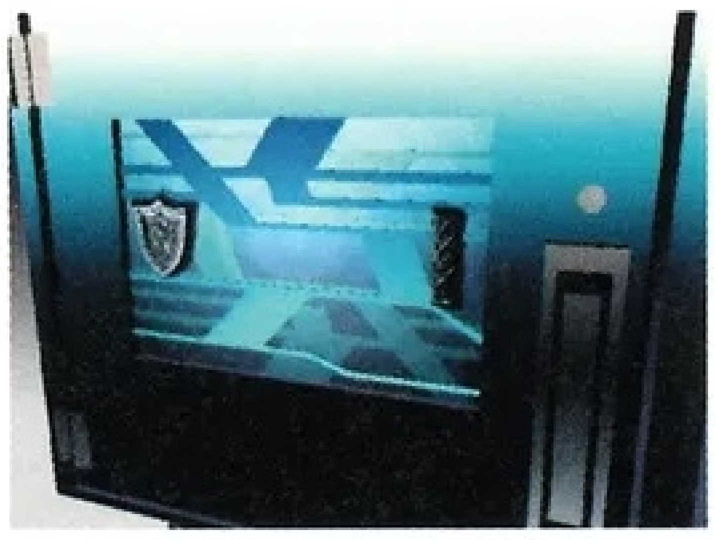

←狭いトイレ内でヘヴンスマイルに直面。腫瘍を撃ち抜け。

➡水を流すと2階のクリーニング室に異変が。すぐに向かおう。

## 図書室の本棚を移動させ、奥から４階を目指す

図書室に入って東に進むとコントロールパネルがある。2階で微妙な造形物を2つ手に入れていれば、このコントロールパネルを操作して図書室の本棚を移動させて、奥へ進むことができる。本棚が開くとヘヴンスマイルも向かってくるので、まずは倒すこと。本棚の間のヒビの入った壁はマスクで破壊できる。ここで2つ目の鳩書簡を入手しよう。

←本棚が移動して、4階へ進めるようになる。まずは敵を始末しよう。



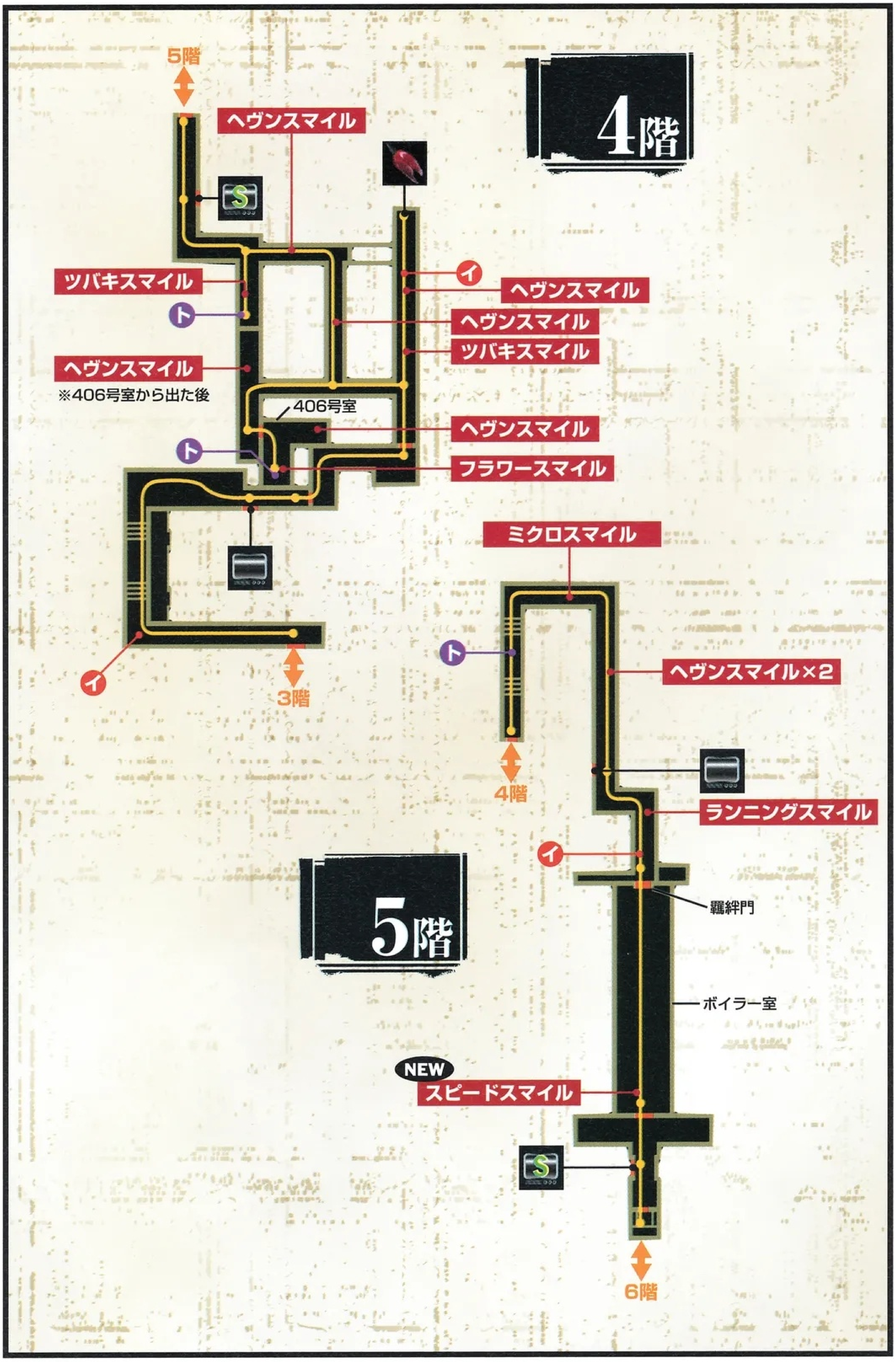
←ここのコントロールパネルの操作には微妙な造形物が2つ必要。

➡マスクで壁を破壊して奥へ。この先にも敵が1体登場するので注意。

### 御主人(マスター)様、ハトが運んでくる鳩書簡は必見です

特定の場所に行くとハトが運んでくる鳩書簡は、全部で8つ手に入る。ジョニー・ギャノンという探偵らしき男から、エミールという人物に送られた調査報告書のようだ。内容はキラー7のメンバーに関する調査報告等で興味深い。また、エミールとジョニーは調査のギャラの支払いの件でもめているらしい。エミールとはいったい誰なのか？　ジョニーとエミールの行く末はどうなるのか？　それらは鳩書簡を入手しながら、ゲームを進めていけばいずれ明らかになる。

←入手した鳩書簡は、サブメニューで読みなおすことができる。


4階
5階
ヘヴンスマイル
ツバキスマイル
ト
ヘヴンスマイル
※406号室から出た後
406号室
ト
イ
3階
イ
ヘヴンスマイル
ヘヴンスマイル
ツバキスマイル
ヘヴンスマイル
フラワースマイル
ミクロスマイル
ト
ヘヴンスマイル×2
4階
ランニングスマイル
イ
羈絆門
ボイラー室
NEW
スピードスマイル
6階
5階

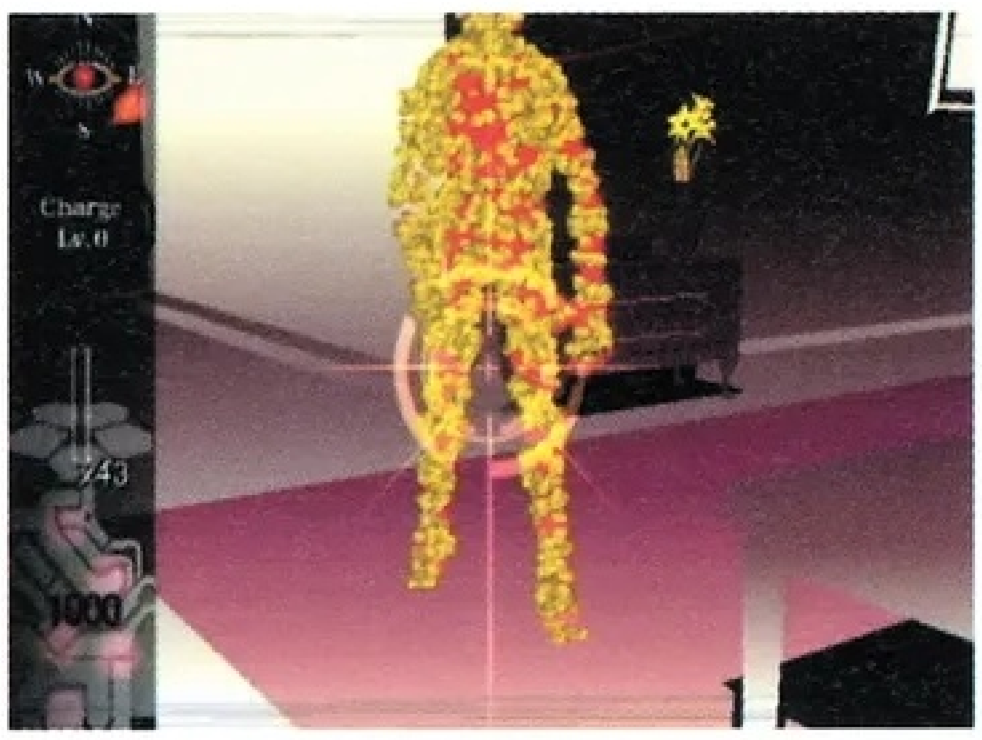
## カエデで結界を消滅させ、魂弾入手

4階に入って通路をまっすぐ進んでいくと、突き当たりにキカザルの姿が見えるはず。キカザルがいるということは、その先に魂弾があるということだ。行き止まりの壁の前でカエデの特殊能力を使うと、結界が消滅して先へ進めるようになる。奥へ進んで、2つ目の魂弾を入手しよう。

⬅カエデの血のシャワーで結界を消滅。イワザルの別れた妻、ミザルが現れる。

## マスクで壁を壊し、406号室に寄り道

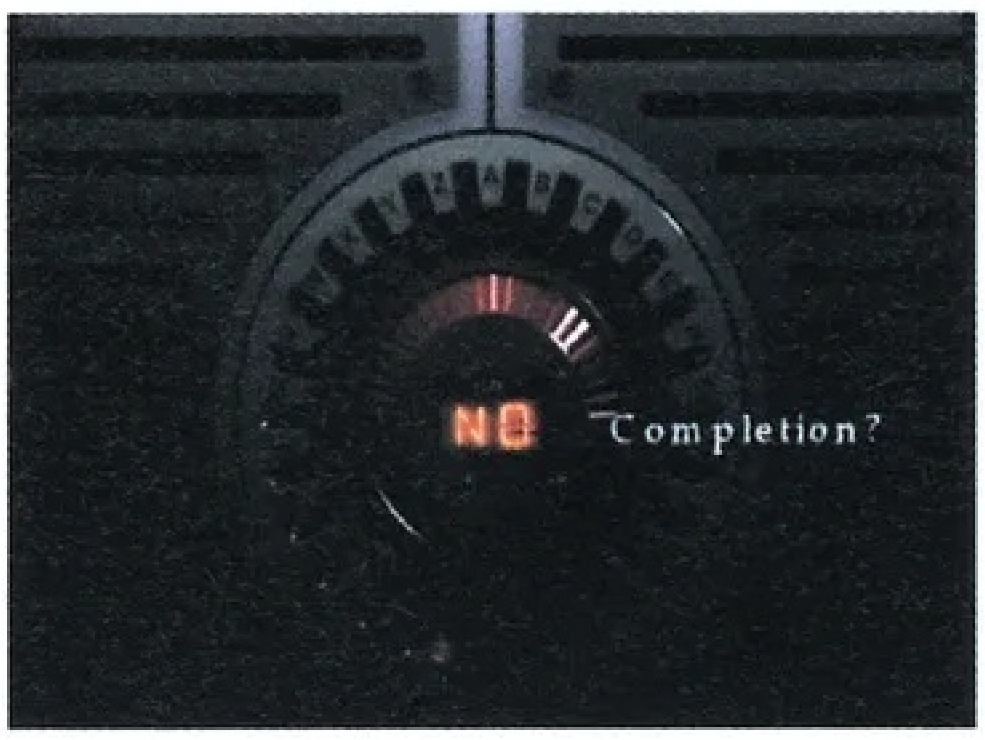
通路を曲がると曲がり角にヒビの入った壁が見える。マスクのグレネードで破壊すれば奥の406号室に行くことが可能だ。ここに入らなくても先へは進めるが、406号室ではトラヴィスから話を聞くことができるので行っておくといい。ただし、南京錠がかかっているため、開錠にはコヨーテが必要だ。



⬅開錠して406号室に入ると、右側にフラワースマイルがいるので注意。

## カエデでヒントを入手し、5階へ

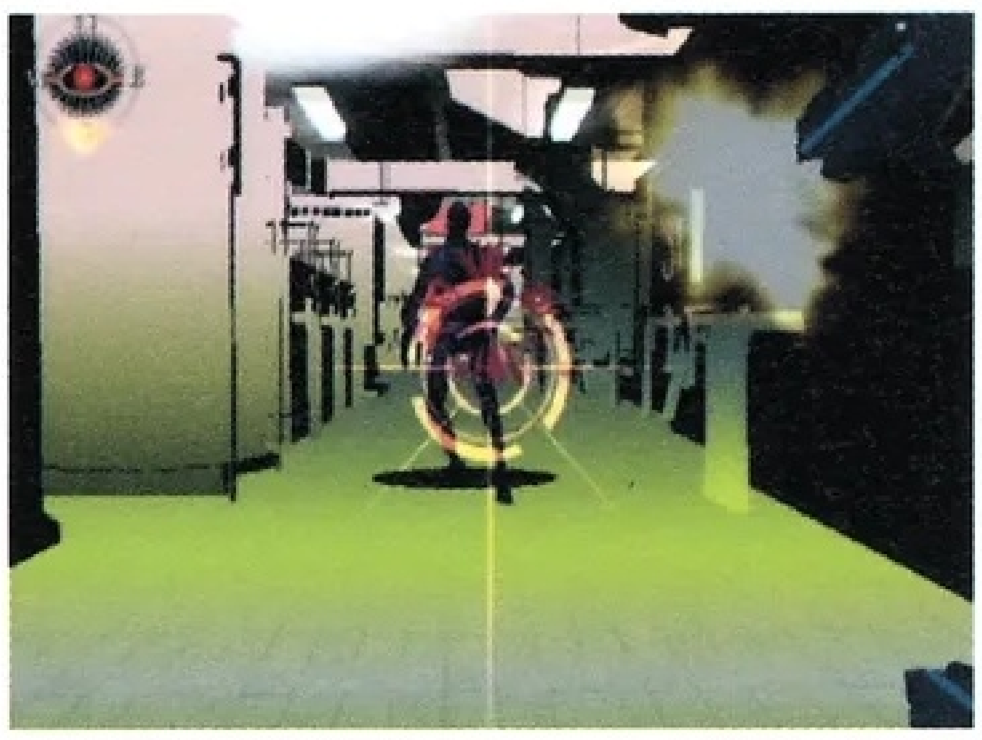
トラヴィスのいる通路の行き止まりには、壁に「HOW Soon is Now!」という血文字らしきメッセージが残っている。ここでは再びカエデの出番だ。カエデの特殊能力で壁の血液を吸収すると、2文字だけ残るので、その2文字を5階への扉のダイアルで入力し、5階へ進もう。




⬅血液吸収後に残った"NO"の2文字を入力すると、5階への扉が開く。

## 羈絆門でスピードスマイルとの勝負

5階では羈絆門戦に備えてセーブしておこう。1階と4階で魂弾を入手していれば、門番に話しかけることで扉を開けてくれる。コロシアムの扉を通ると種本体のスピードスマイル戦。弱点の頭部を高速で振りながら接近してくるので、足を狙って倒そう。

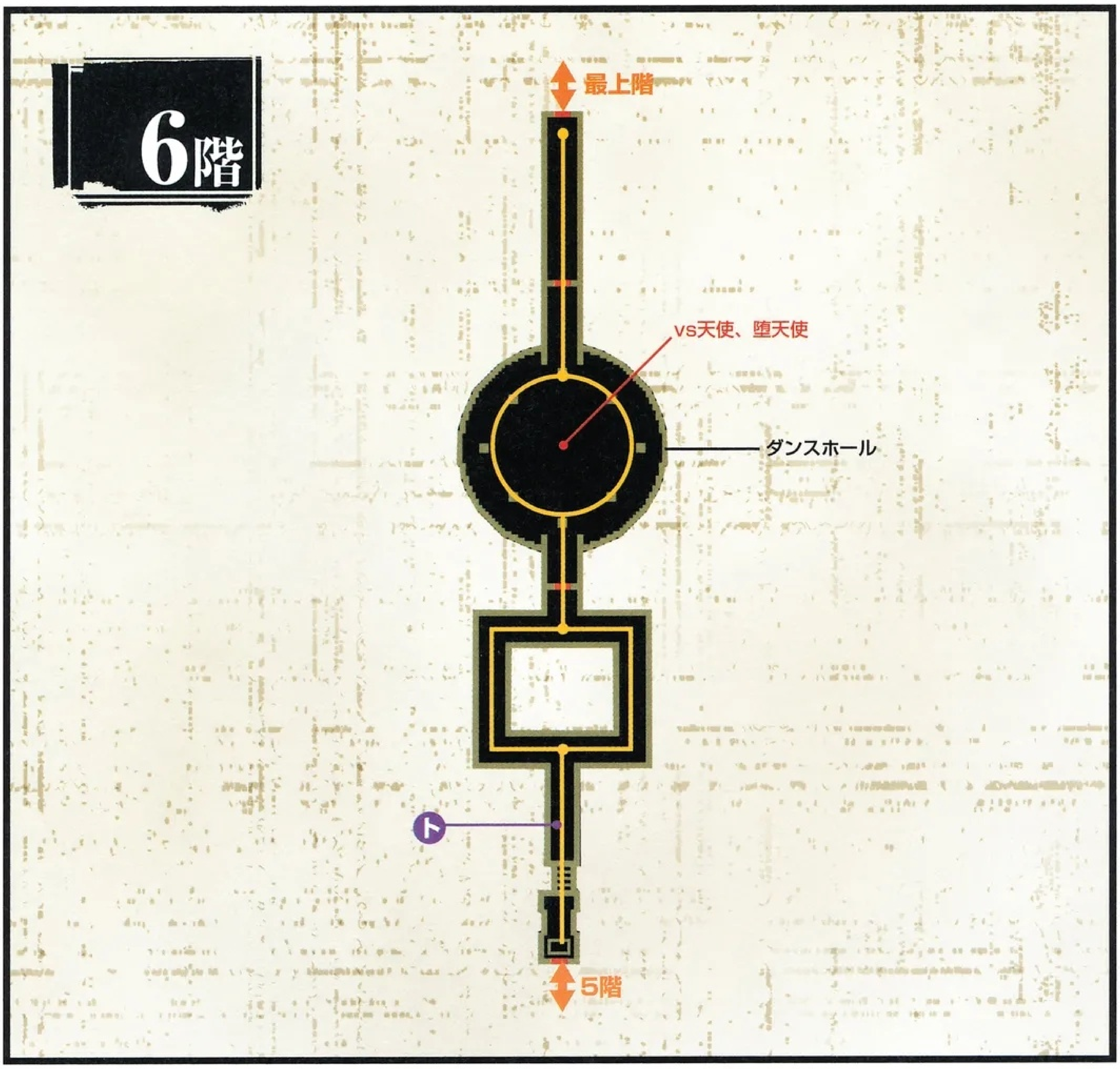


⬅ボイラー室に入ったその場で足を狙い、接近される前に倒してしまおう。

## 御主人様、ヤバイです ミクロスマイルは必ず駆除しましょう！

各マップに出現するミクロスマイルは、近づくか攻撃を加えるとこちらに一直線に飛来してきて自爆する。この自爆は閃光のみでダメージはないが、ミクロスマイルを倒すと全人格の覚醒や大量の血液入手といった大きな特典を得られる。

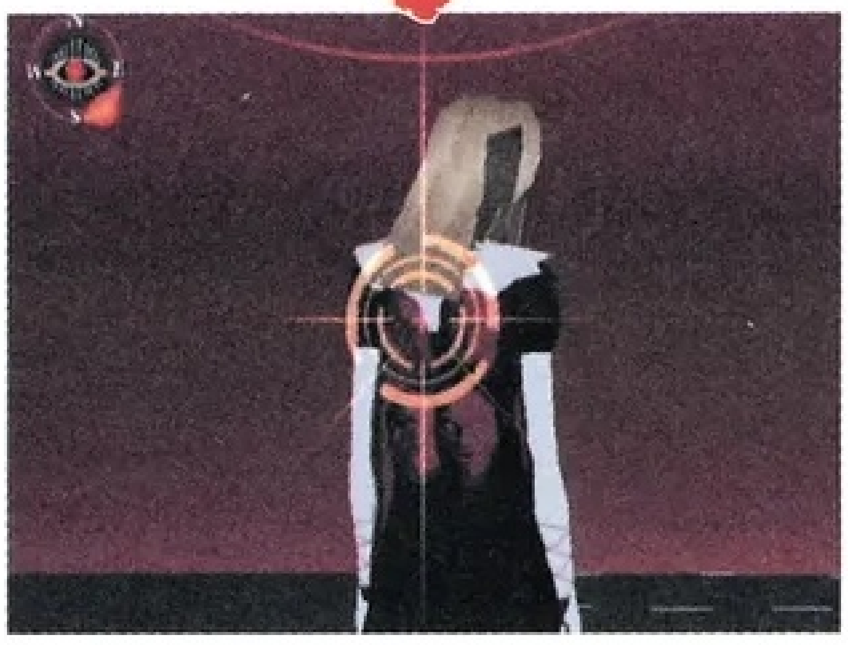
各マップの最初に登場するミクロスマイルは体色が黄×黒で、倒すと全人格が覚醒し、体力も全回復する。通常、人格を覚醒させるには、1人の覚醒につきヘヴンスマイルを11体駆除する必要があるので、ミクロスマイル駆除でシナリオ序盤に全人格を覚醒させてしまうと、攻略をスムーズに進められる。2体目以降のミクロスマイルは青×赤の体色であることが多く、倒すと血液を500dlも吸収できる（そのうち、濃い血液が約142dl、薄い血液が約357dl）。通常のヘヴンスマイルの12倍以上の血液量だ。各ミクロスマイル撃破のチャンスは1回きりなので、出現場所を覚えて逃さず倒すようにしたい。どの攻撃でも一撃で倒せるので、カエデの遠距離狙撃かコンの連射がオススメだ。




## 天使、堕天使を退け、クン・ランと対峙

6階へ進むとハーマンに自動交替する。ダンスホールで天使が現れたら、対戦車ライフルで羽を撃ち4枚すべて破壊すると、堕天使戦となる。同時に人格を選べるようになるので、カエデに交替するといい。カエデに交替したら、すぐにターンして画面左を向いて待機。堕天使の手が光ったらすぐに走って、背後に回り込もう。堕天使の攻撃前に走り出すと、攻撃をやめてしまうので、手が光った瞬間に走り出すこと。堕天使の背後に回ったら、すぐに構えてズームで背中にある4つの顔を狙う。4回繰り返して顔をすべて消したら、最上階へ向かおう。最上階では再びハーマンに自動交替する。天使の背後にいるクン・ランを撃ったあと、クン・ランの光る右手を撃てば、シナリオ00は終了だ。

⬅左を向いて走る準備。手が光ったら走って、背後へ回る。


⬅背中を狙える位置まで走ったら、すぐに構えてズームで狙おう。

シナリオ01

# 落日（前編） Setting Sun

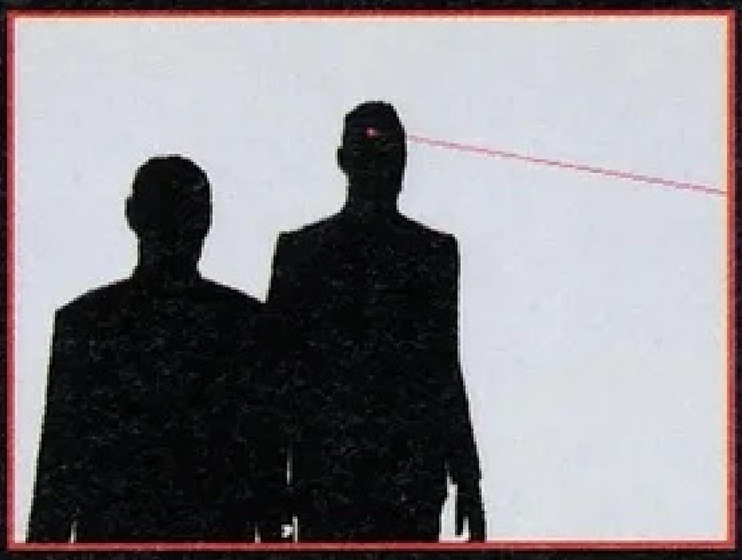
## 懐石料亭“フクシマ”の決戦

Japanese Restaurant "Fukushima",a decisive battle.

NEWORDER:NO.34

## トオル・フクシマ総裁抹殺依頼

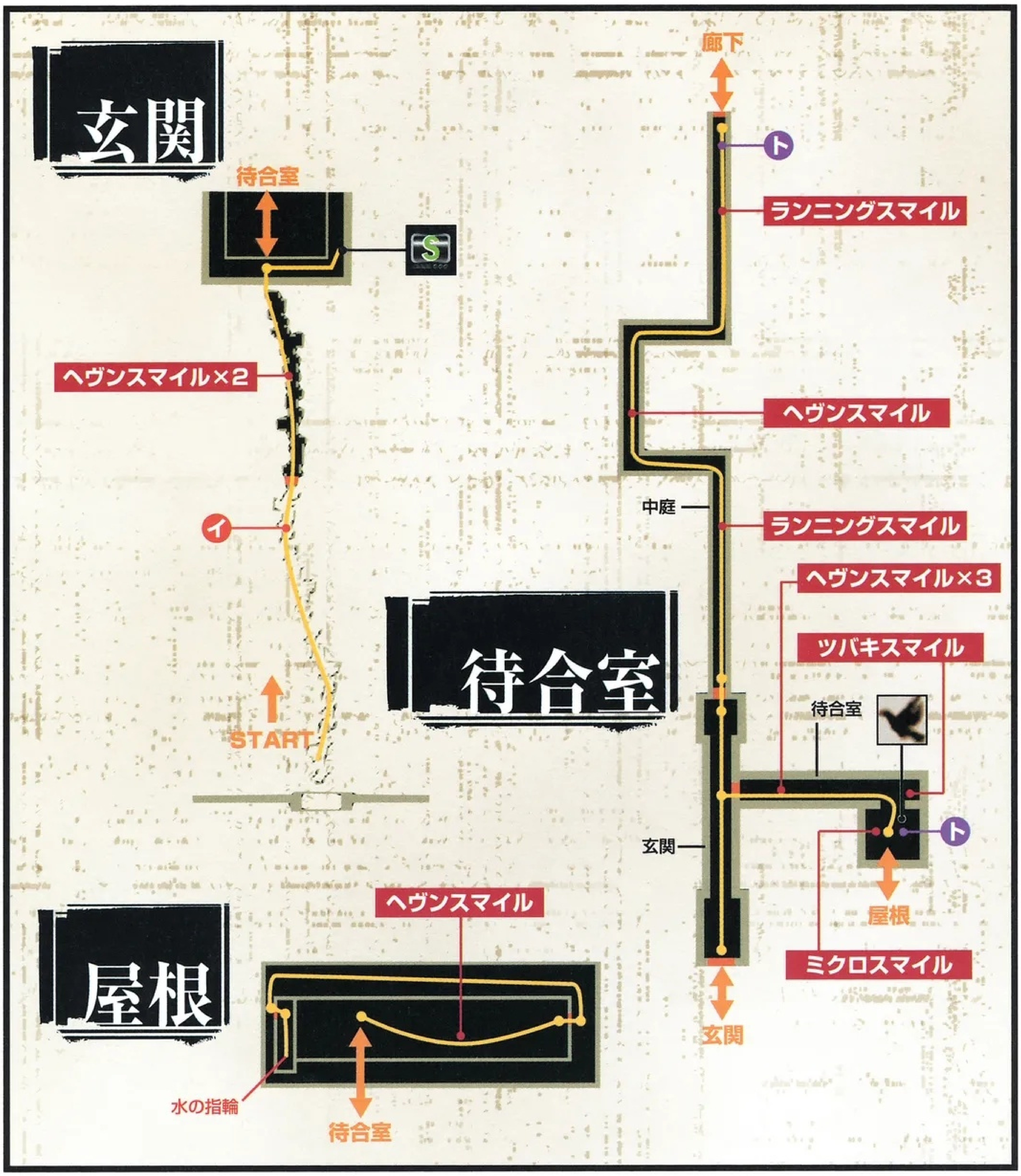
ORDER:Kill Owner Toru Fukushima.



| 入手 | |
|---|---|
| 魂弾 | 1コ |
| 微妙な造型物 | 1コ |
| 指輪 | 水の指輪 |

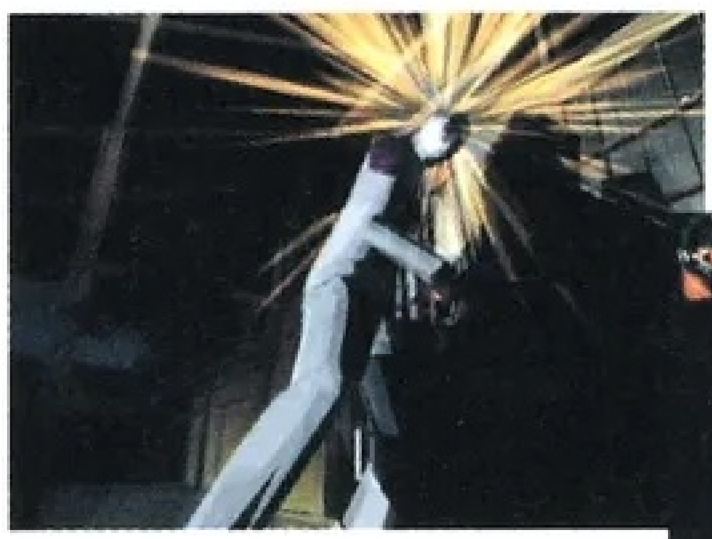
**フローチャート**

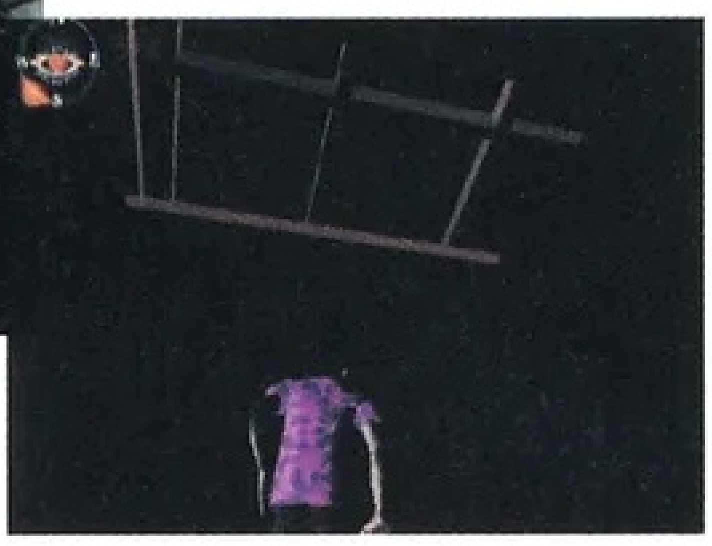
| 場所 | | 内容 | ページ |
|---|---|---|---|
| （ガルシアンの家） | ハーマン部屋 | TVを選択してハーマンに人格交替し、その後、外へ | ― |
| （懐石料亭フクシマ）玄関 | 玄関前 | マスクで岩を選択し、破壊する | 040 |
| 待合室 | 待合室 | 奥の部屋でコヨーテの跳躍を使い屋根裏へ。先へ進んで屋根に出る | |
| 屋根 | 中庭通路屋根 | 屋根を進み、突き当たりの和室でスージーから水の指輪をもらう | |
| 廊下 | 客間 | 水の指輪を使って花瓶に水を満たし、掛け軸から微妙な造形物を入手 | 041 |
| 客室 | 客室 | 微妙な造形物を入手した状態で、突き当たりのドアを選び、開ける | 042 |
| | 特別室 | 燃えている廊下の材木をマスクで選んで破壊する | |
| 離れ | 離れ | 風水の地図を確認し、方角と四神の配置を覚える | 043 |
| | 南の間 | 朱雀の襖を閉じる | |
| | 東の間 | 青龍の襖を閉じる | |
| | 北の間 | 玄武の襖を閉じる | |
| | 西の間 | 白虎の襖を閉じる | |
| | 橋 | 降りてきた橋で魂弾を拾い、羈絆門へ | |
| オーナー室 | 庭 | ファントムスマイルを駆除する | 044 |
| | 廊下 | ハーマンに自動交替 | |
| | | 人格自動交替。廊下の突き当たりから先へ進み、ボス戦へ | |
| | ホール | キスギとの戦いに勝利する。前編終了 | |

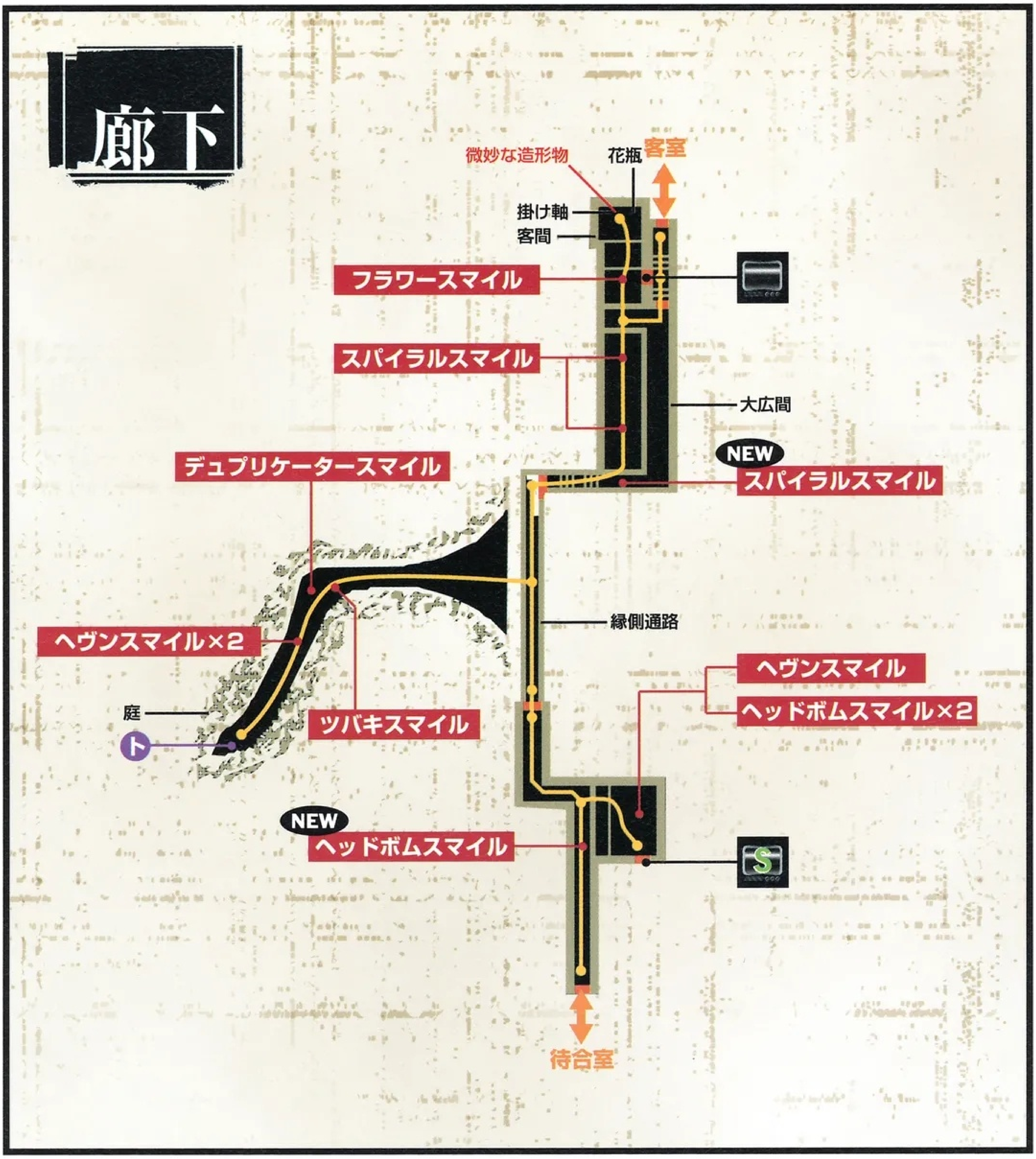



## コヨーテで屋根へ移動し、水の指輪を入手せよ

マスクで岩を破壊して待合室に入ったら、まずは東の部屋へ進もう。ヘヴンスマイルやツバキスマイルを倒して少し進むと奥から飛来してくるミクロスマイルは、できれば自爆前に倒して全人格を覚醒させてしまいたい。あとは奥の吹き抜けからコヨーテの跳躍で屋根へ移動し、いちばん奥の和室でスージーから水の指輪をもらおう。水の指輪を入手したら待合室へ戻り、中庭を進んで奥の廊下を目指す。


⬅門をくぐるとマスクに自動交替。そのまま入口の岩を破壊しよう。

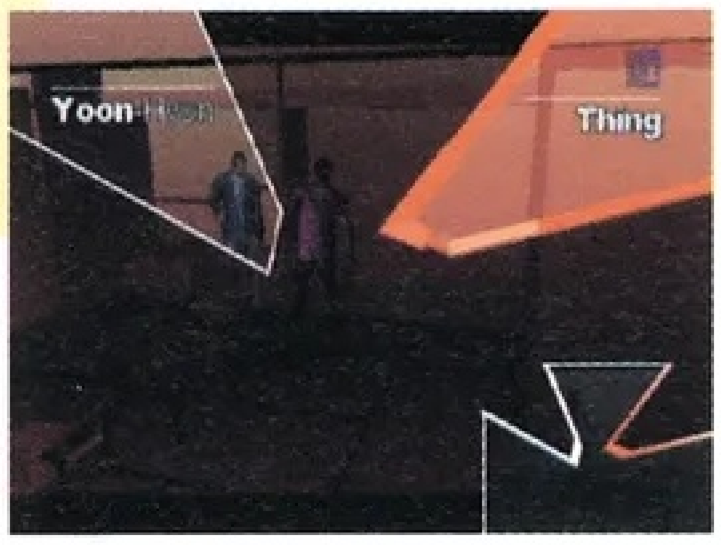

➡ここでコヨーテの跳躍を使う。試験管1本分の薄い血液が必要だ。




## 初登場のヘッドボムスマイルに要注意！

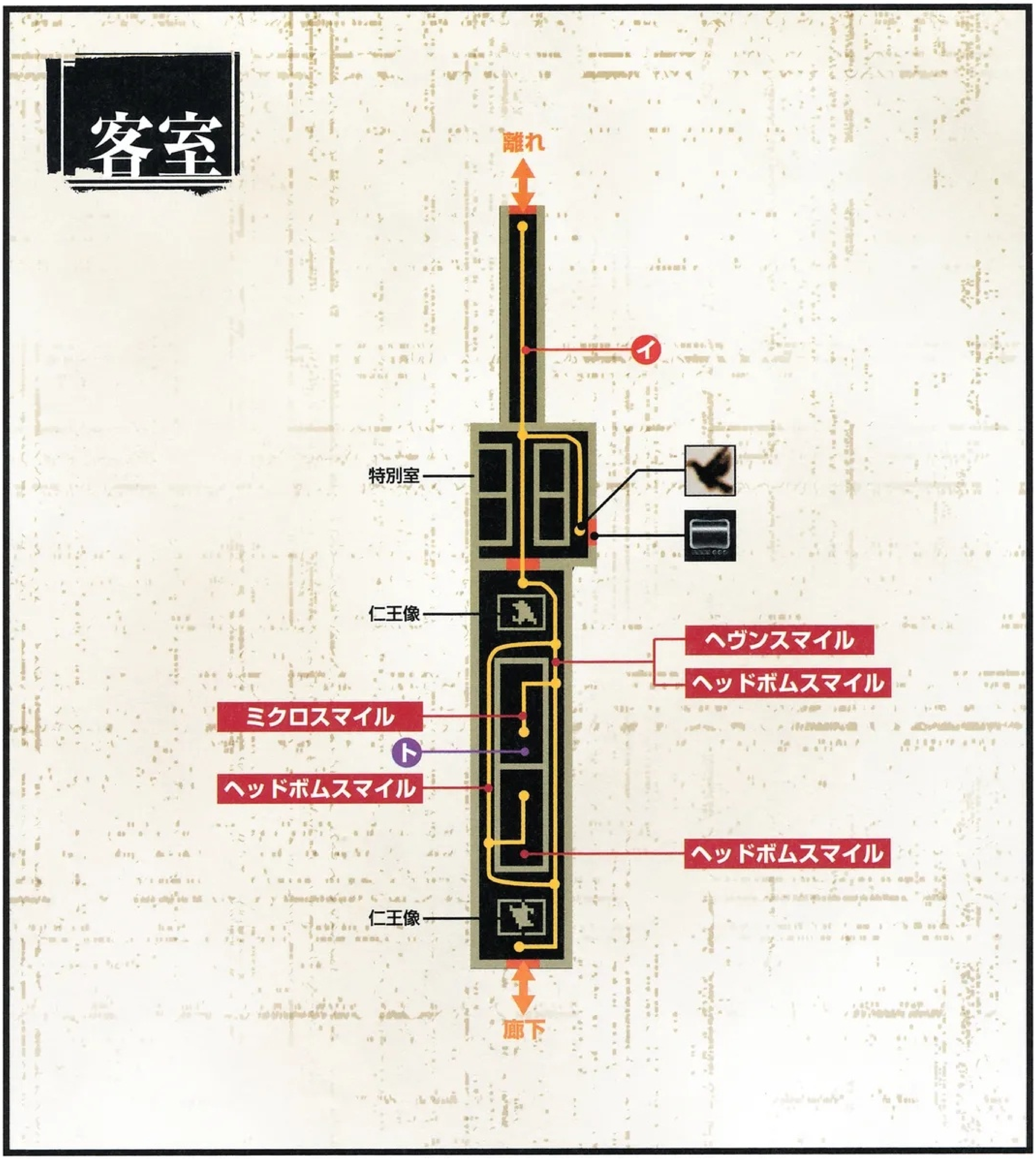
廊下を進むと登場するヘッドボムスマイルは、頭部の拘束具が開いたときに頭を狙おう。通路を西側へ降りて庭を進むとカエデの特殊能力で消滅させられる結界があり、先へ進むとデュプリケータースマイルがいる。奥にトラヴィスがいるだけなので、デュプリケータースマイルと戦うのが面倒なら、庭には降りずに廊下を直進して北へ進もう。客間にある花瓶に水の指輪を使って、掛け軸から微妙な造形物を入手したら、階段を降りて客室へ向かおう。

⬅拘束具を撃つと発生する爆発（エラーヘッドボム）は大ダメージを受ける。




➡花瓶には水の指輪。微妙な造形物を取るのを忘れがちなので、忘れずに拾うこと。

# 客室



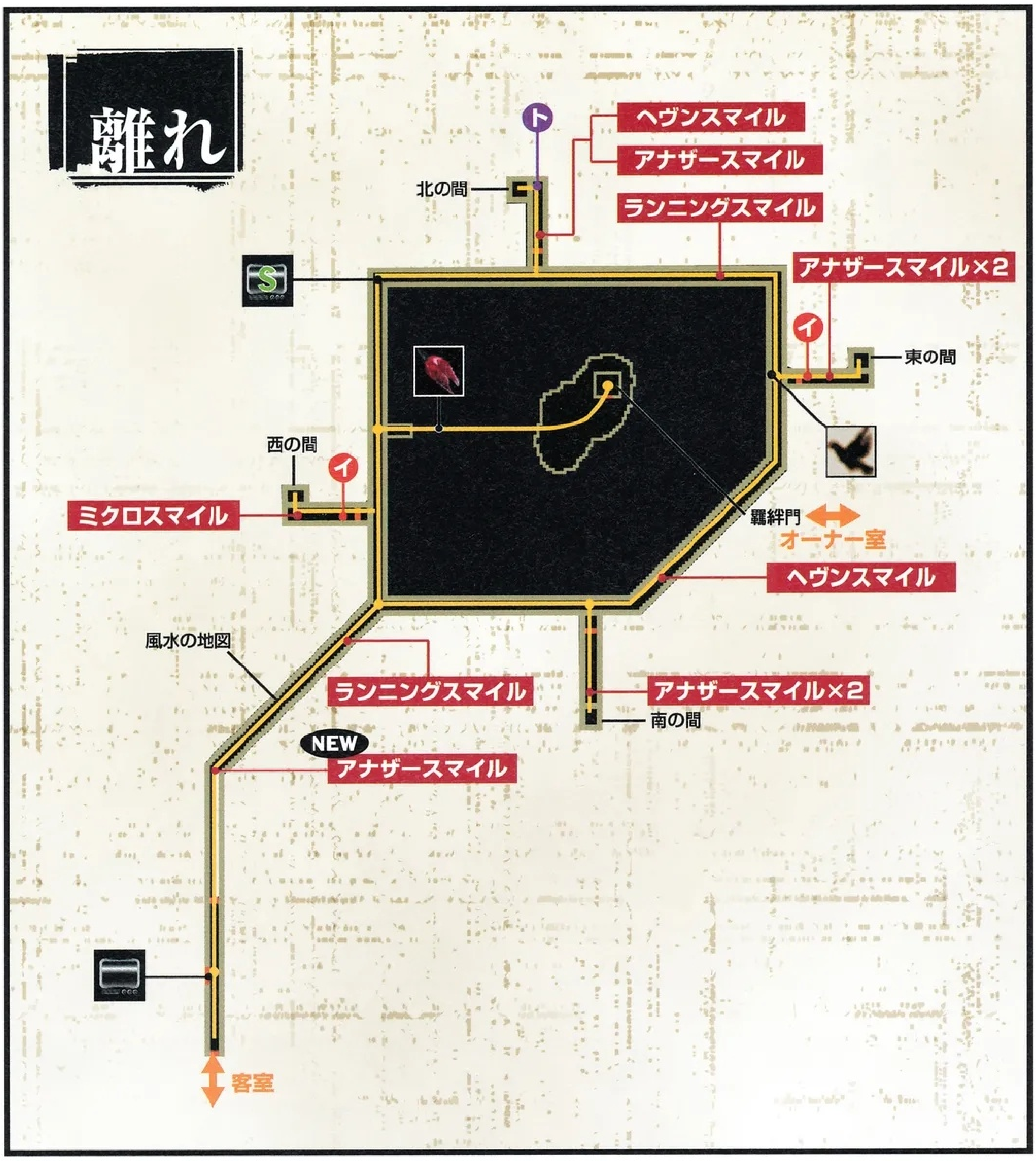

## マスクで進路を開き、離れへ進め

仁王像のある客室に来たら、通路を進んでいこう。最初の分岐はどちらを進んでもいい。笑い声が聞こえたらすぐに立ち止まって、接近される前にヘッドボムスマイルを倒すこと。2つの和室に入れるが、北側の和室にはミクロスマイルがいるので倒しておきたい。また、ここにはトラヴィスもいる。

微妙な造形物を持っていれば特別室に入れる。厨房の前にある材木をマスクで破壊すると、デポールとのイベントが発生し、離れへと進めるようになる。

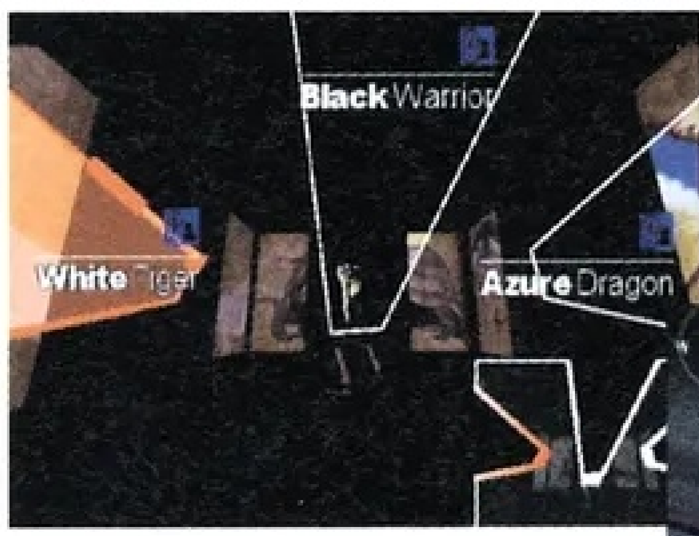
←部屋の入口で左を向いて、ミクロスマイルが動き出す前に倒すといい。

➡材木などの障害物の排除には、マスクの出番だ。



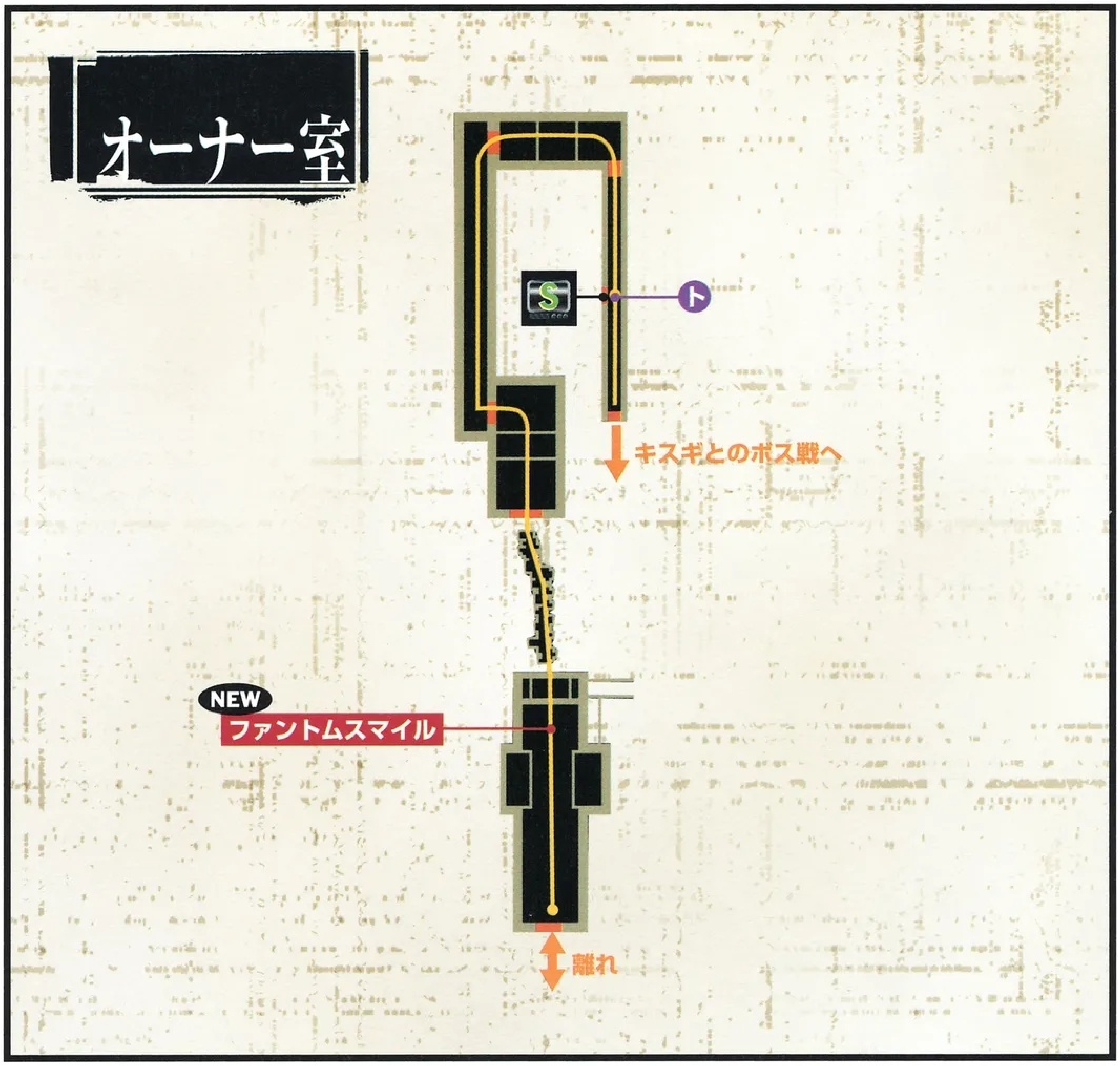

## 四神の間の襖を正しく閉じ、中央への橋を降ろせ

離れでは東西南北に部屋があり、各部屋で正しい襖を閉じると、中央の島へ通じる橋が降りる仕掛けになっている。離れの入口にある風水の地図を見れば、各部屋で閉じるべき襖はわかる。正解は、南の間が朱雀(Red Phoenix)、東の間が青龍(Azure Dragon)、北の間が玄武(Black Warrior)、西の間が白虎(White Tiger)だ。なお、各部屋にはヘヴンスマイルが出現するので、部屋に入ったら先に倒してしまって、奥の襖を閉じていこう。



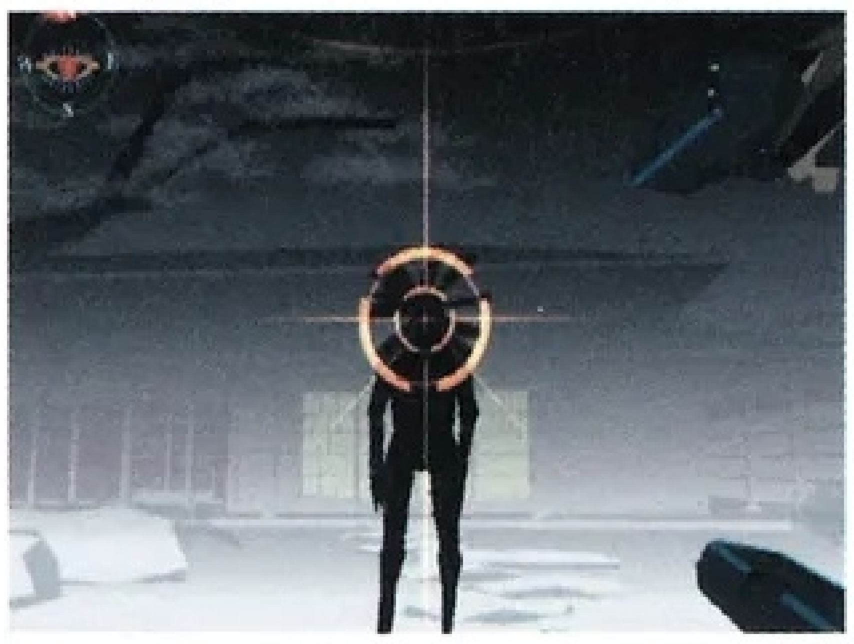

⬅正しい襖ひとつを閉じる。間違えてもやり直しは可能だ。

➡襖を正しく4つ閉じて部屋を出ると橋が降りる。魂弾を拾って、羅絆門へ進もう。




## ファントムスマイルを倒し、キスギとの一騎打ちへ

まずは羈絆門でのファントムスマイル戦。頭、右手、左手のうち、肥大化している部位を撃てば一撃で倒せる。接近して、肥大化部位を確実に狙うこと。ファントムスマイルを倒して奥へ進むと、ハーマンに自動交替する。奥へ進んでイベントを見たら、さらに奥へ。マスクに人格が戻るので、キスギ戦に備えてコンに交替し、スピードのスキルをレベルアップさせておこう。キスギとの勝負は、向かい合って１分間撃ち合い、ヒット数の多かったほうが勝ちというもの。連射性能に優れ、リロード時間の短いコンが最適だ。勝負が始まったら、キスギの頭や腕を狙ってひたすら撃ちまくろう。１分経過後、ヒット数の判定が表示され、多ければ勝利で、前編クリア。少なければ死亡となる。



⬅ファントムスマイルの近くまで移動して、落ち着いて肥大部位を着実に撃て。

➡キスギの攻撃を受けてよろけたら、ボタン連打で回復を早めよう。

シナリオ01

# 落日 Setting Sun (後編)

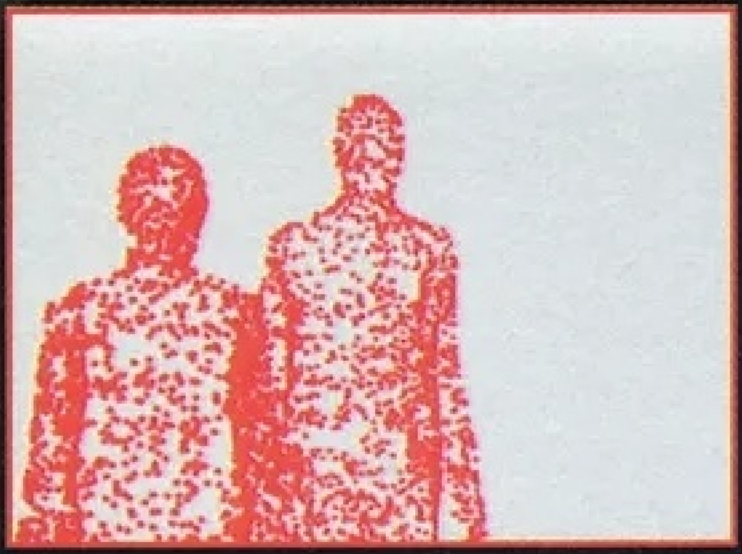
## 国際情報交流法治区"角ビル"の騒乱

Turmoil at the "Kaku"building. International Information Exchange Government Ward.

**NEWORDER:NO.35**

## 諜報員ジャン・デポール抹殺依頼

ORDER:Erase agent Jean Depaul from existence.

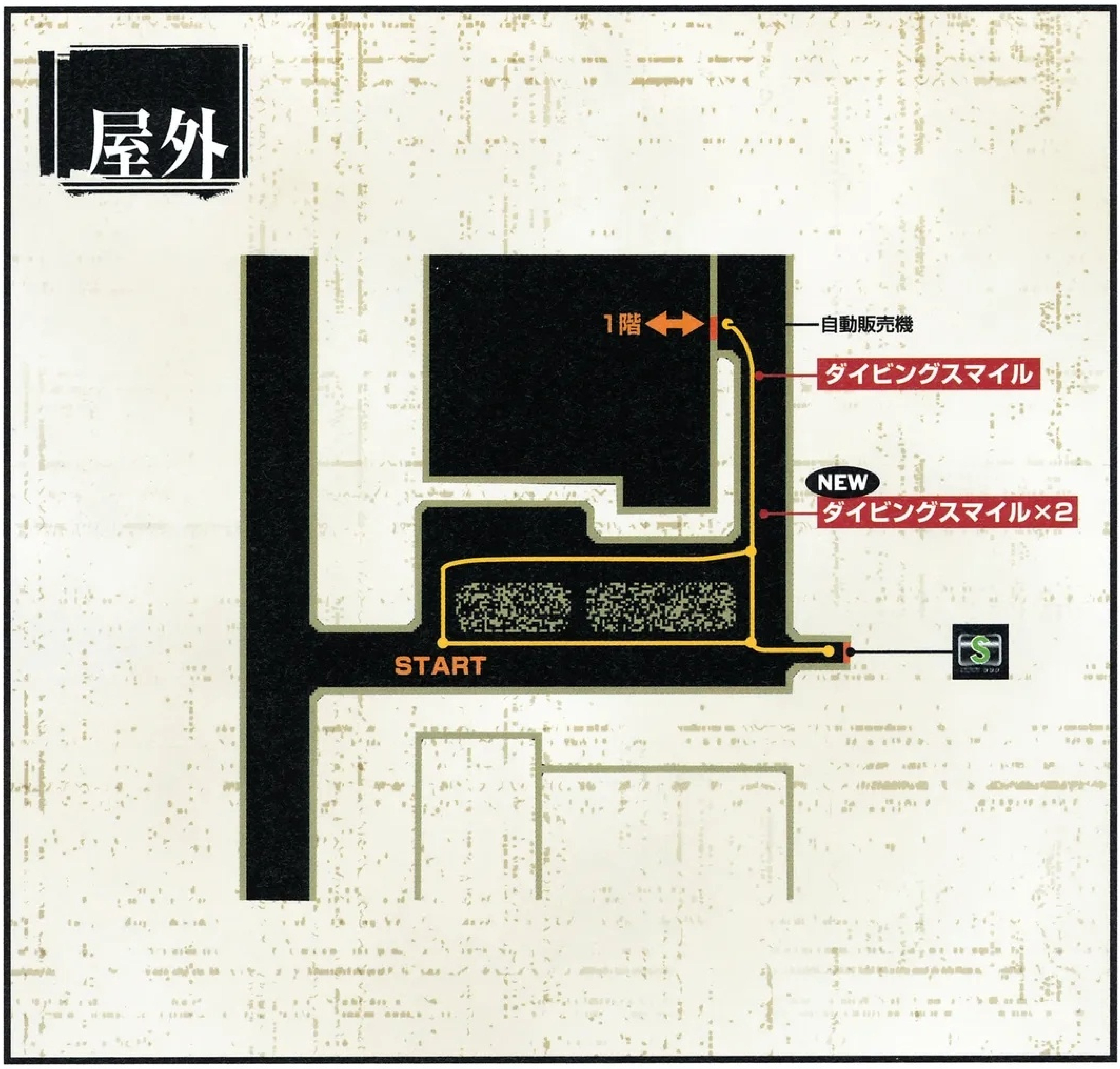


| 入手 | | |
|---|---|---|
| | 魂弾 | 4コ |
| | 微妙な造型物 | 1コ |
| | 指輪 | 風の指輪 |

### フローチャート

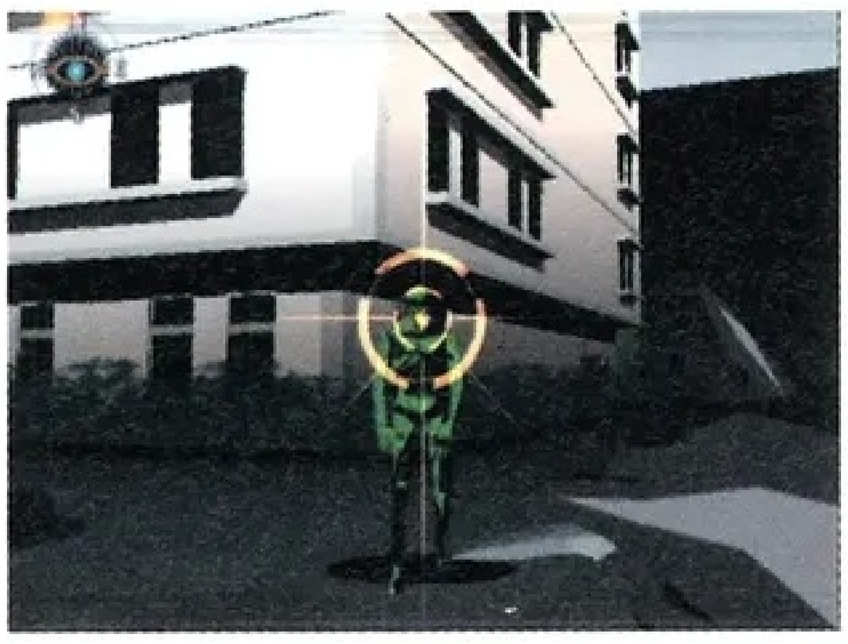
| 場所 | | 内容 | ページ |
|---|---|---|---|
| (ガルシアンの家) | ハーマン部屋 | 外へ | ― |
| (角ビル)屋外 | 屋外 | スタート地点の車を調べて、フロントガラスに書かれた文字を覚える | 046 |
| | | 自動販売機で、車に書かれていたのと同じ頭文字のジュース(3本)を選択する | 046 |
| 1階 | 管理室 | ポスターを見て、ヒント入手 | 046 |
| | | コントロールパネルの鍵をコヨーテで開錠し、イカサマ装置のスイッチをOFFにする | 046 |
| | 105号室 | サイコロを振ってピンゾロ(1を2つ)を出し、魂弾(1つ目)を入手 | 046 |
| 2階 | 207号室 | ポスターを見て、ヒント入手 | 048 |
| | 部屋 | 9のカードを伏せてロイヤルストレートフラッシュを完成させ、魂弾(2つ目)を入手 | 048 |
| 3階 | 307号室 | ポスターを見て、ヒント入手 | 049 |
| | 部屋 | 競馬マシンでポスターのとおりに着順予想を入力し、魂弾(3つ目)を入手 | 049 |
| | 301号室 | 天井に空いた穴の下でコヨーテの跳躍を使い、4階へ | 049 |
| 4階 | 密室 | コヨーテの跳躍で3階から入り、微妙な造形物を入手 | 050 |
| 3階 | 階段 | 3階に戻り、階段で4階へ | 049 |
| 4階 | 通路 | ポスター3枚を見て、ヒント入手 | 050 |
| | 部屋 | 3枚の花札を操作して、猪鹿蝶を完成させ、魂弾(4つ目)を入手 | 050 |
| | 通路 | ケヴィンの透明化でレーザー装置を通過し、羈絆門へ | 050 |
| | 羈絆門 | 魂弾を4つ持った状態で門番に話しかけ、先へ | 050 |
| | | バックスマイルを駆除する | 050 |
| 地下 | 地下室 | ヒビ割れをマスクで撃って破壊し、デポール戦へ | 051 |
| | | デポールを倒す | 051 |
| | 娯楽室 | ダンボールを選び、スージーから風の指輪をもらう | 051 |
| | | 微妙な造形物を使ってコントロールパネルを開き、TOPにスイッチを入れる | 051 |
| 屋上 | 屋上 | 風の指輪を使ってカーテンを開ける | 052 |
| | 部屋 | クララ・キバを倒す。後編終了 | 052 |

# 屋外




## 自動販売機の謎を解き、角ビルに潜入せよ

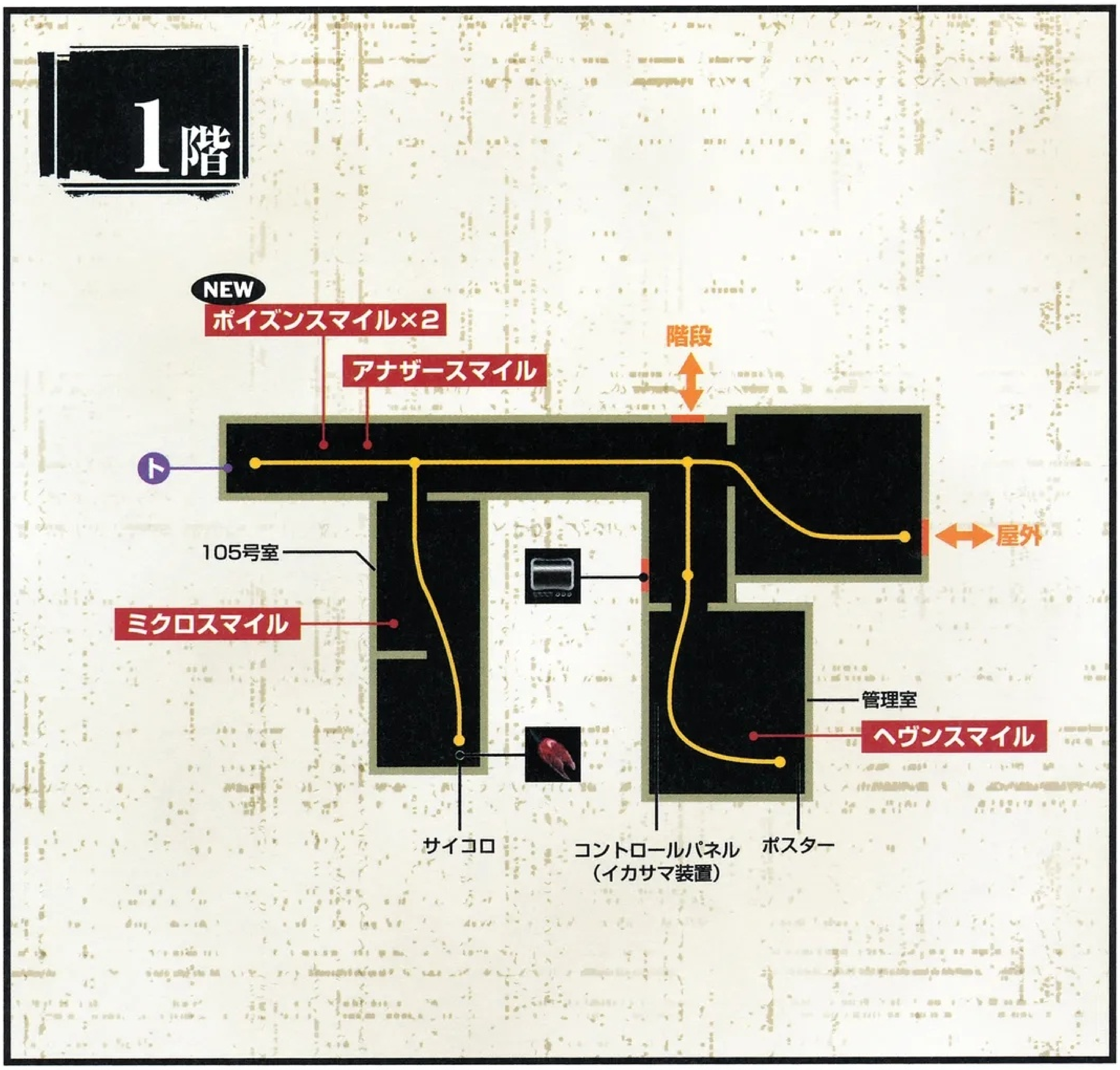
スタート地点に停まっている車を調べて、ボンネットに書かれている文字を覚えたら先へ進もう。ケヴィンに自動交替して進んで行くと、ダイビングスマイルが上空から降りてくるので、腫瘍を狙うか、連射で倒そう。角ビルの入口は自動販売機がふさいでいるが、正しくボタンを押すと中に入れるようになる。フロントガラスにあった文字がヒントだ。



←至近距離に落下してくるダイビングスマイルには、すばやい対応を迫られる。

←フロントガラスの文字、BTJ、CSC、WTSをチェックしよう。

←BTJ、CSC、WTSと同じ頭文字のジュースを選べばOKだ。





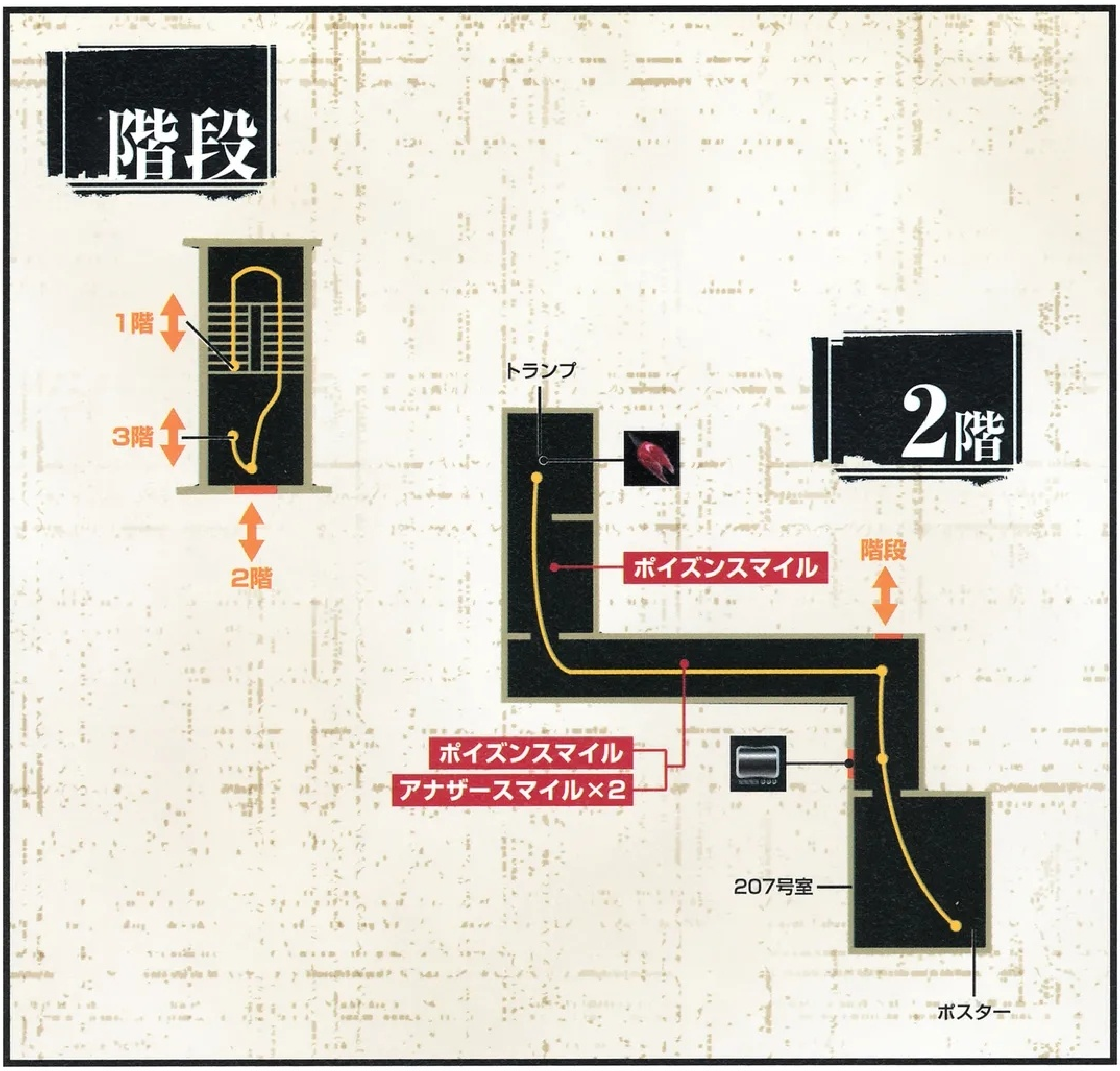

## イカサマ装置を解除して、ピンゾロを出せ

角ビルでは１～4階の各階で魂弾を１つずつ入手することが目的。１階で怪しいのは105号室にあるチンチロリンだ。管理室のポスターがヒントになっており、チンチロリンでピンゾロ（サイコロ2つとも１）を出すと魂弾を入手できる。ただし、先に管理室のコントロールパネルをコヨーテで開錠し、イカサマ装置をオフにしておくこと。

←ポイズンスマイルは腫瘍を撃って倒さない限り、何度でも復活する。

←管理室でイカサマ装置をオフにしておかないとピンゾロを出せない。

←出るサイの目はランダムなので、ピンゾロが出るまで続けること。

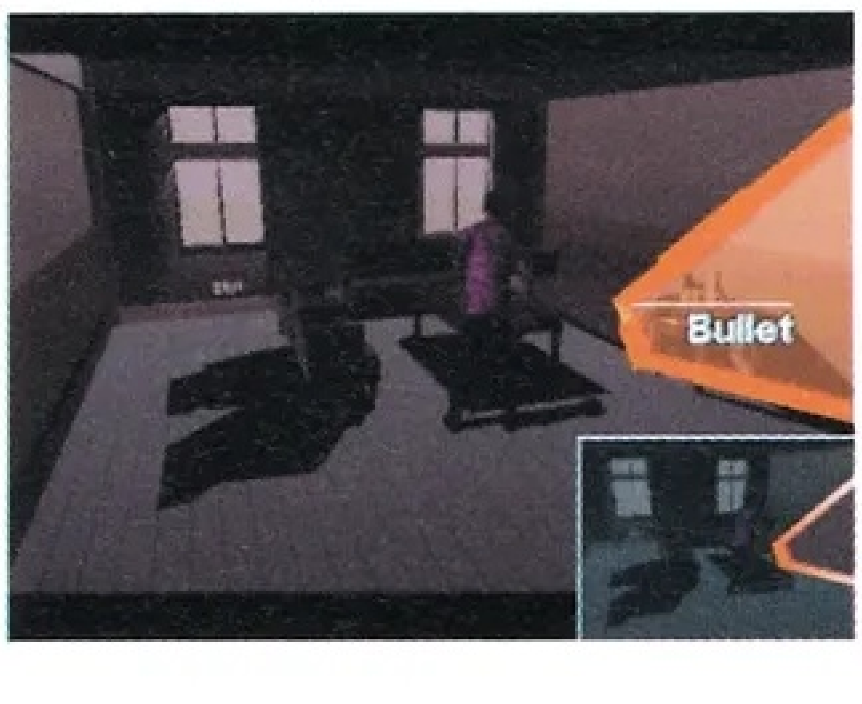



## ロイヤルストレートフラッシュエクセレント

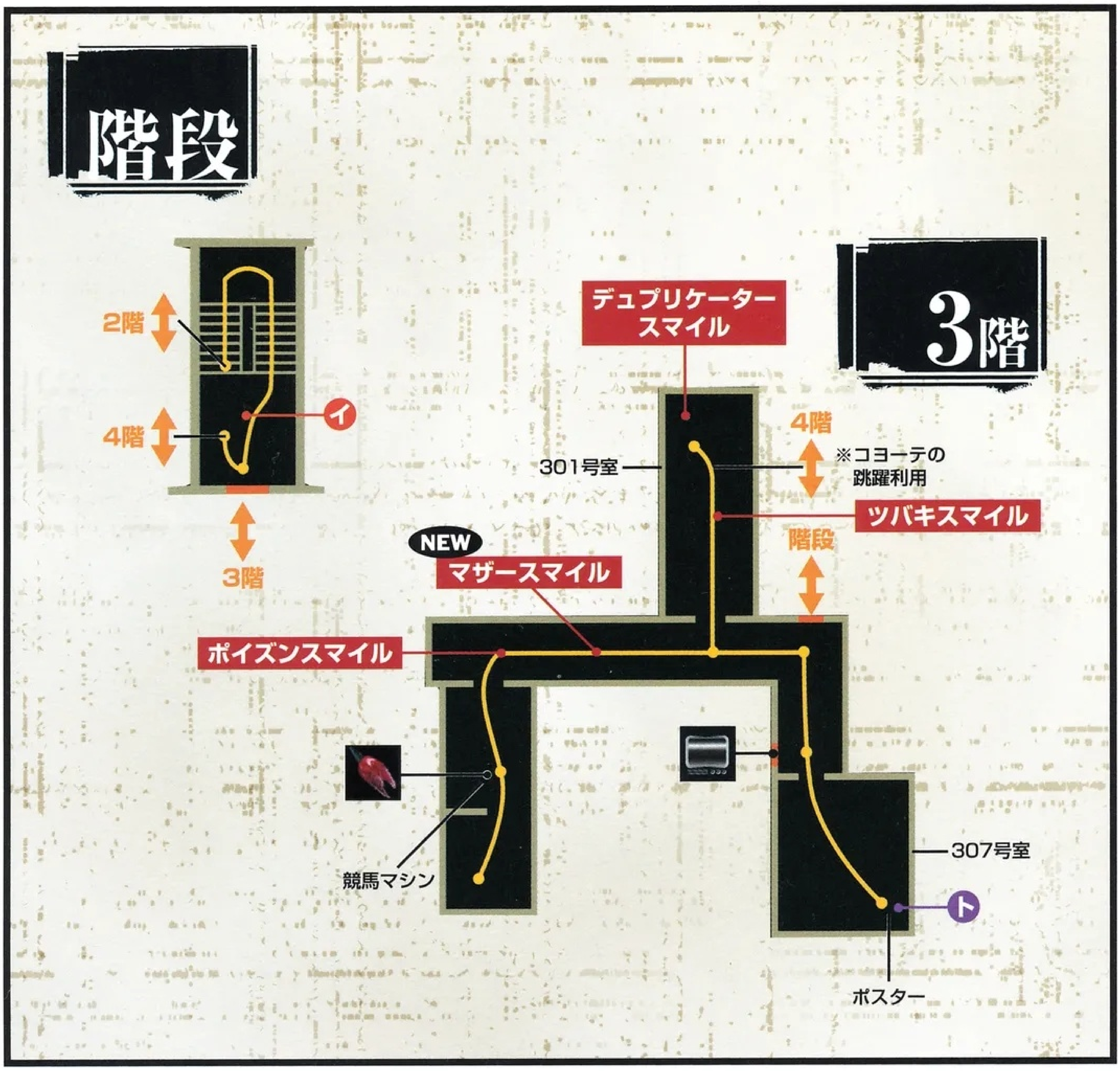
２階では北西の部屋でトランプをめくってロイヤルストレートフラッシュを完成させれば魂弾を入手できる。207号室のヒントを見なくても簡単だ。6枚のトランプのうち、9のカードを伏せればＯＫだ。引き出しから2つ目の魂弾を入手したら、3階を目指そう。なお、２階でもポイズンスマイルが襲ってくるので、近づかれる前に腫瘍を撃って倒すこと。

⬅左にある9のカードを伏せればロイヤルストレートフラッシュ完成だ。

⬅207号室にはポスターがある。このヒントを見なくても謎は解けるだろう。




➡忘れずに魂弾を入手すること。次は階段を上って3階へ進む。

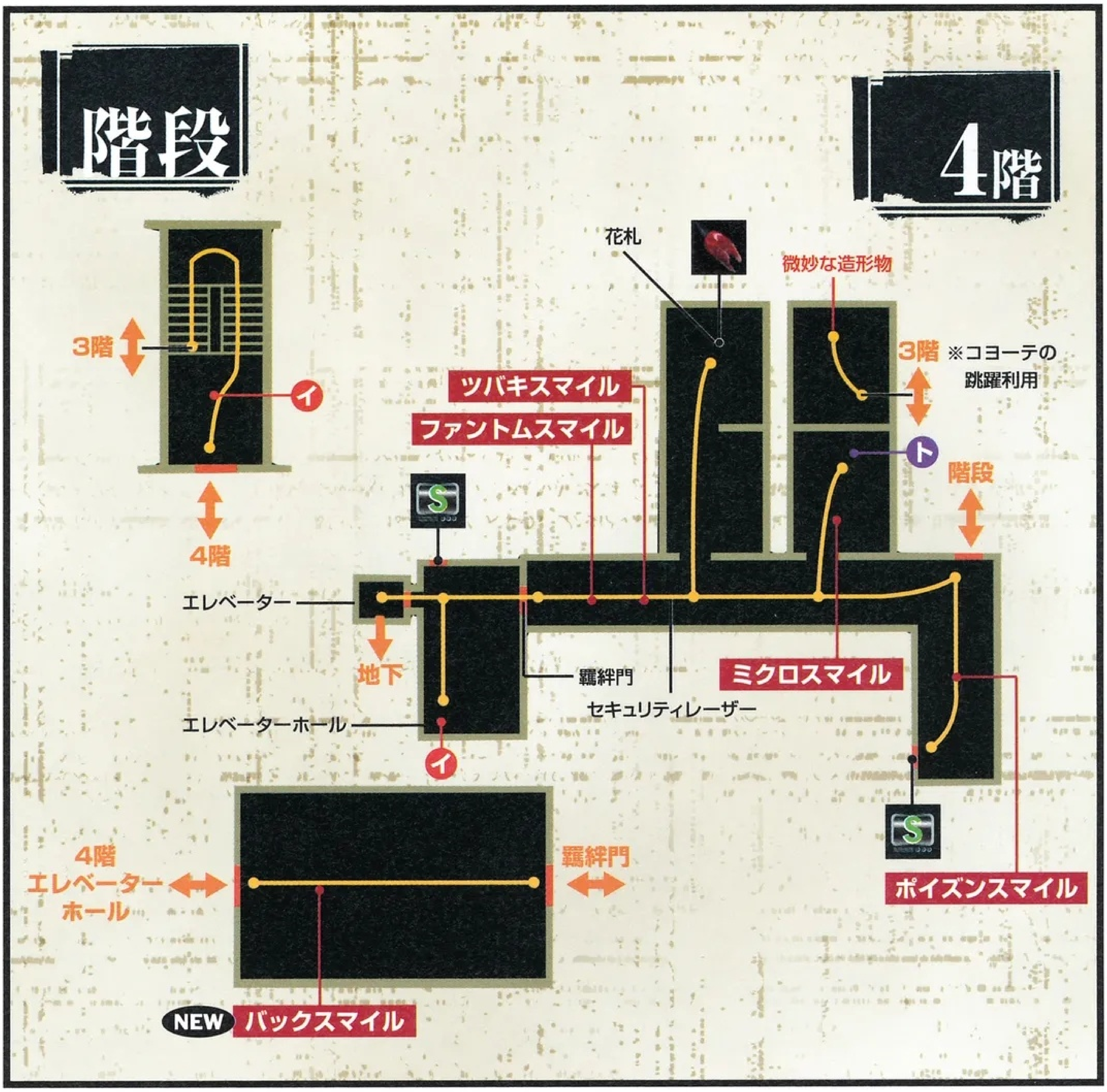



## 全着馬順予想的中で3つ目の魂弾を入手

ここで初登場するマザースマイルは、デュプリケータースマイルが小さくなったようなタイプのヘヴンスマイルだ。生み出すヘヴンスマイルを倒しながら近づいて、コアに撃ち込もう。ただし、デュプリケータースマイルと違って、ある程度近づくと接近してきて自爆するので、すばやく倒す必要がある。また、「死闘」の場合はやはりコアが赤色になるので、ダンの魔弾がないと厳しい。307号室のポスターを見て数字を覚えたら、西の部屋で着馬順を指定して魂弾を入手しよう。あとは、301号室の穴の下でコヨーテの跳躍を使って4階へ移動し、微妙な造形物を入手しておくこと。301号室にはデュプリケータースマイルがいるが、スキャンしないかぎり襲ってこないので、無視したほうがいいだろう。

←数字を入れ替えて1437625にして、最後にSを選べばOKだ。

➡この穴の下でコヨーテの跳躍。4階へ移動して、微妙な造形物を入手しよう。



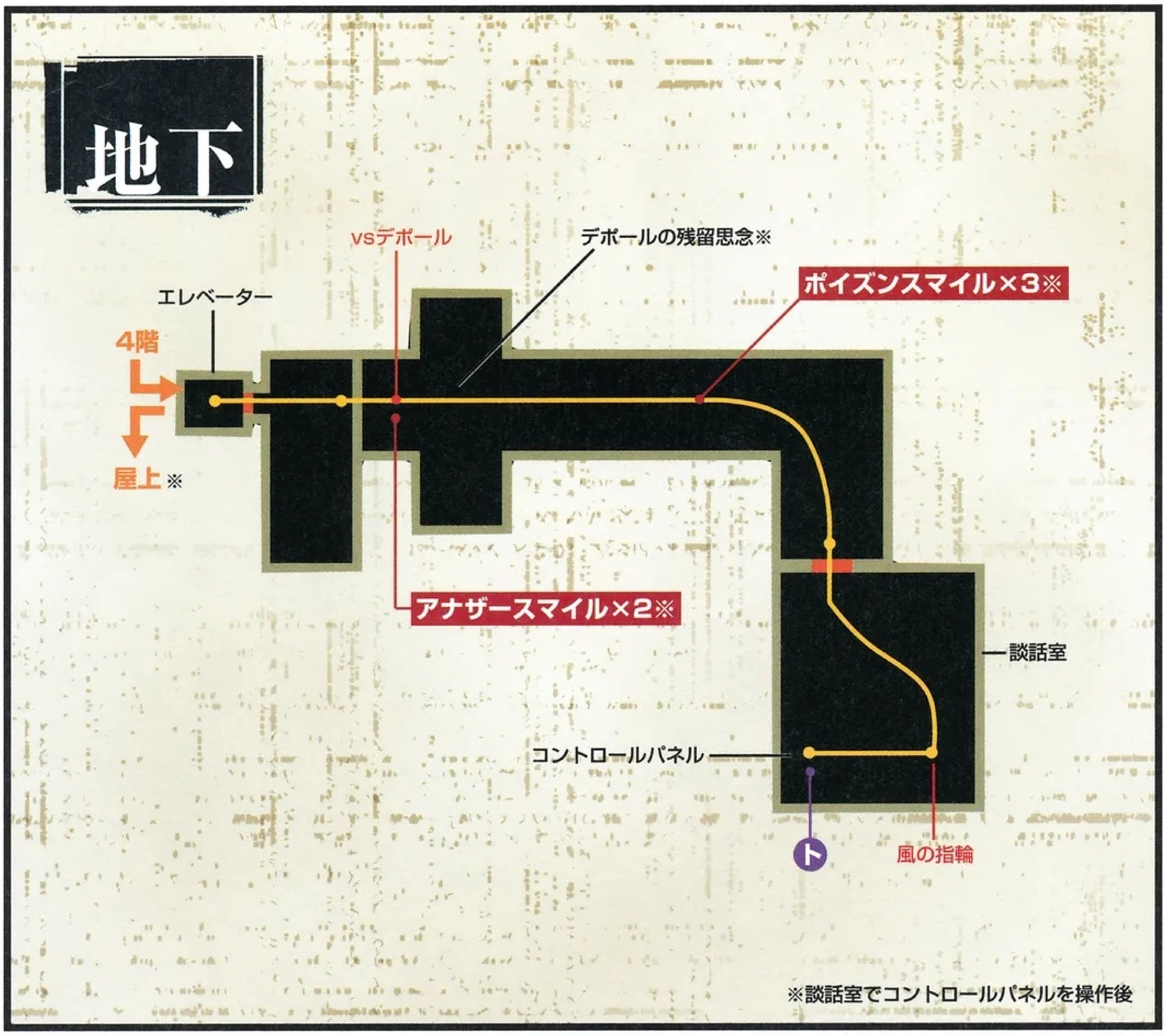

## 猪鹿蝶で最後の魂弾を入手し、羈絆門へ

密室内の微妙な造形物は、3階からコヨーテの跳躍で入って入手しておく。階段側から4階に入ったら、南へ進んでヒントとなる3枚のポスターをチェックし、北側の部屋で3枚の花札の絵柄を正しく選択して猪鹿蝶を完成させよう。これで最後となる4つ目の魂弾を入手できる。ケヴィンの透明化でセキュリティレーザーを通過したら、羈絆門へ進もう。

羈絆門で戦うことになるバックスマイルは、コアを撃てば一撃で倒せるが、コアが背中にあるため後ろを向かせる必要がある。ある程度接近したら、バックスマイルの左右どちらかの肩か羽を数発撃って、180度回転させよう。こちらに背中を向けたら、すばやくコアを撃って倒す。コンがオススメだ。

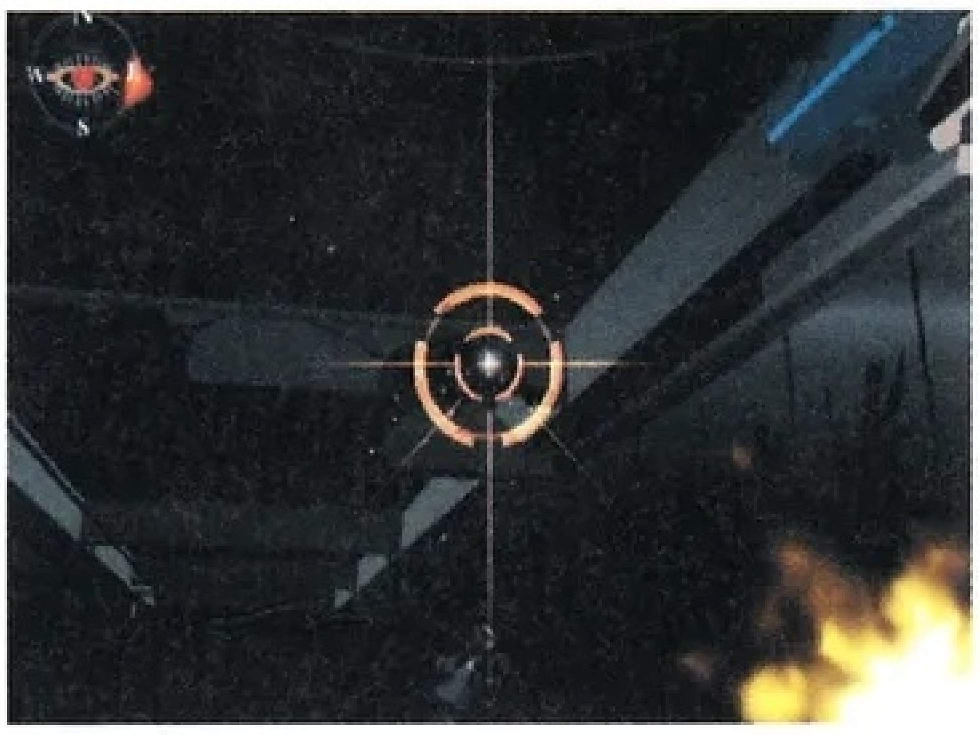
⬅猪鹿蝶の花札の正しい模様がわからない場合は、ポスターを参考にしよう。

➡バックスマイルを回転させて、背中のコアを撃つ。倒したら地下へ進もう。




## 壁を壊すとデポール戦に突入

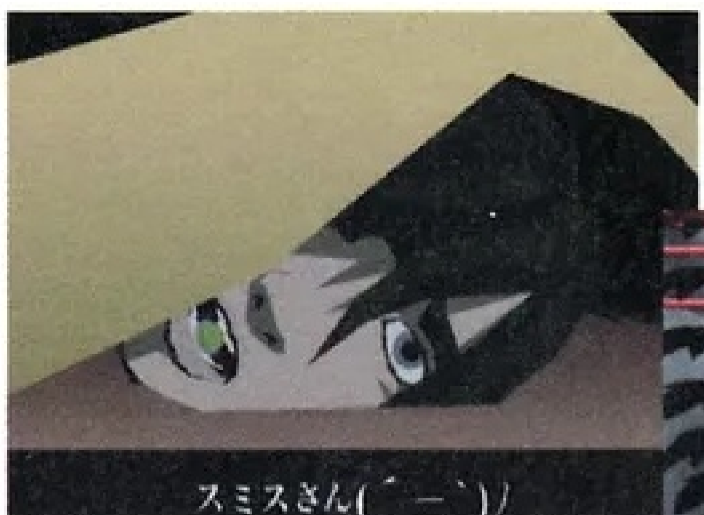
4階からエレベーターに乗ると地下に移動する。ヒビの入った壁をマスクで破壊すると、イベント後デポール戦になる。壊れかけている天井を撃って、その瓦礫でデポールを下敷きにすることができれば勝利だ。壊せる天井は左右と中央の計3カ所あり、左右に移動して攻撃してくるデポールを見ながら、タイミングよく破壊する必要がある。3回ミスして天井を破壊しつくすと強制的に死亡になるので注意。



⬅すぐにコンに交替し、右端を撃つといい。失敗したらデポールのリロードのスキを狙おう。

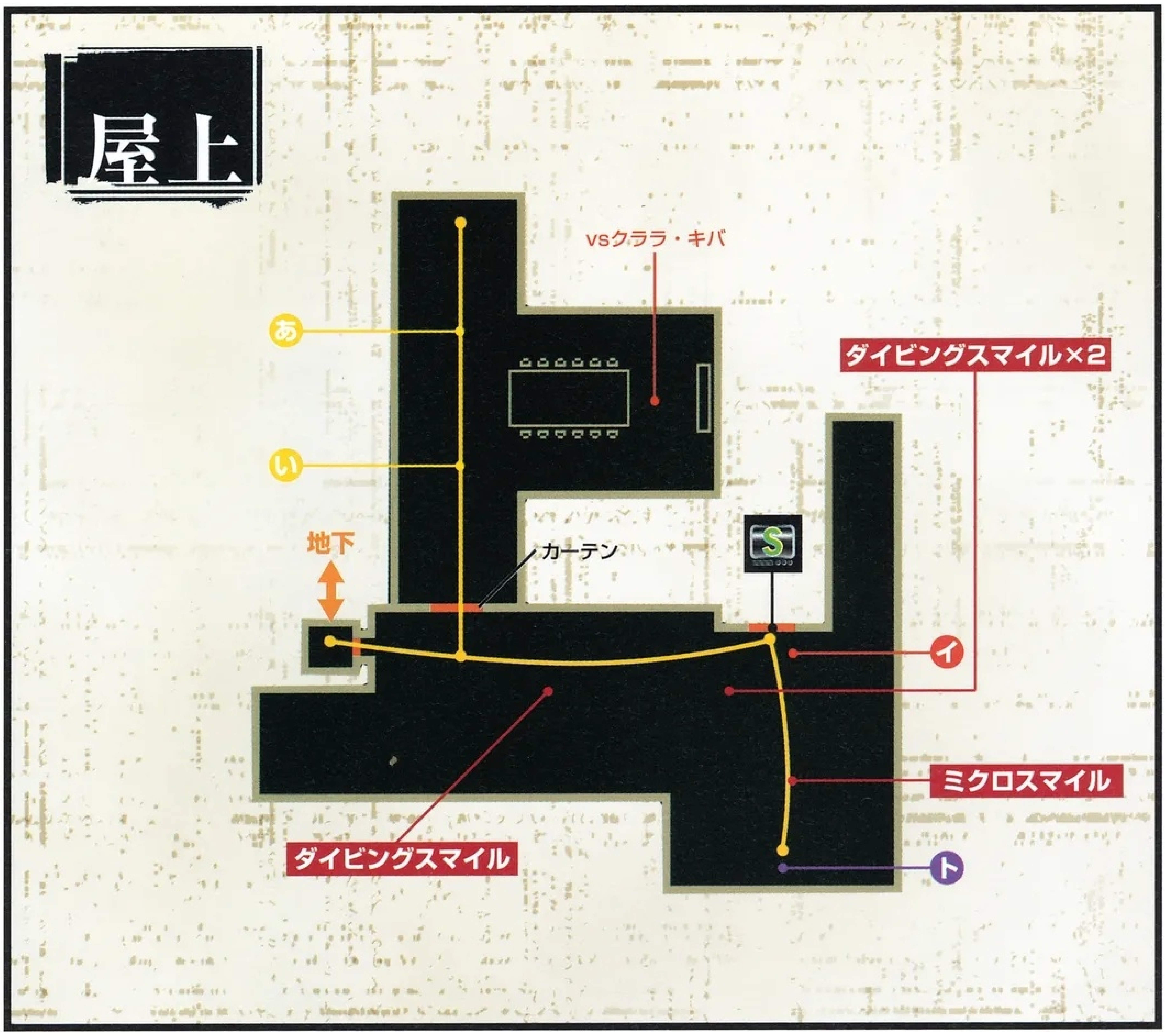
## 風の指輪を入手し、パネルを操作

デポールを倒したら奥の談話室へ進み、スージーから風の指輪をもらおう。さらに談話室の突き当たりにあるコントロールパネルを微妙な造形物で開けて、「TOP」のスイッチを押そう。これでエレベーターが屋上まで運行するようになるので、エレベーターに戻る。ただし、帰りはポイズンスマイルやアナザースマイルが出現するので油断しないこと。また、倒したデポールがさっそく残留思念で登場する。



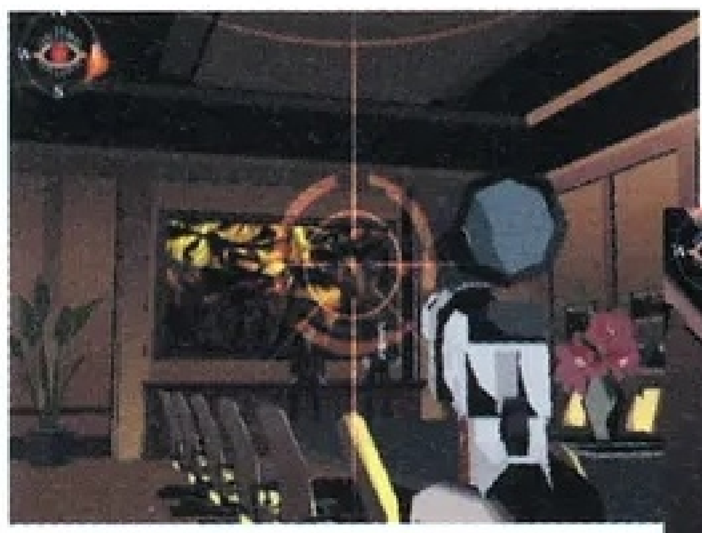

⬅スージーが口にくわえている風の指輪を入手。

➡コントロールパネルで「TOP」のボタンを押してエレベーターへ戻ろう。




## 苦戦必至のクララ・キバ戦。カエデをレベルアップさせておけ！

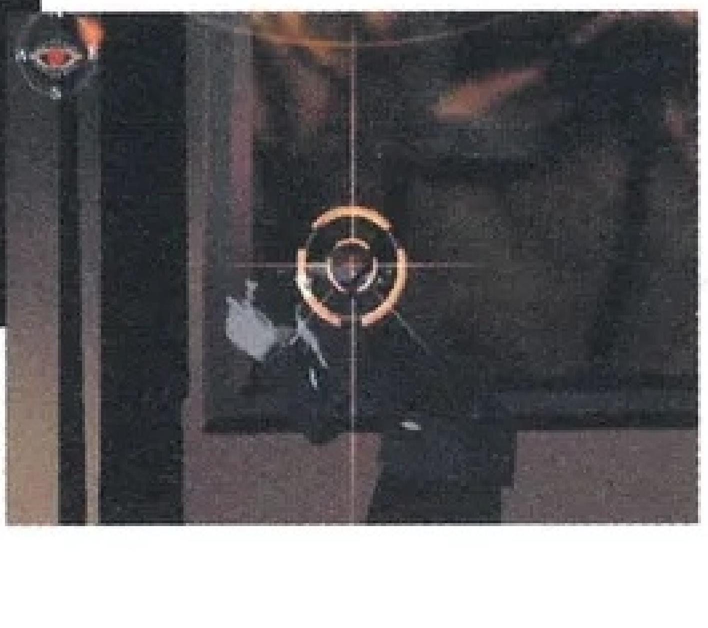
風の指輪を装備した状態でカーテンを選択すると、カーテンが吹き飛び、そのままクララ・キバ戦に突入してしまうので、まずはダイビングスマイルを倒しつつハーマン部屋を目指そう。クララ・キバ戦は苦戦する可能性が高いので、屋上のハーマン部屋で必ずセーブしておくこと。また、クララ・キバには接近することができないため、遠距離戦が可能なカエデが主力となる。カエデの各スキルをできるだけレベルアップさせておきたい。特に重要なのはPOWERとWAVERのスキルだ。クララ、キバ双方とも弱点は脳ミソで、弱点以外に攻撃しても無駄。まず先に倒すのは左側のキバ。右にいるクララのネクタイを撃つと、吹き飛んだネクタイをキバが直そうとするのでそこを狙う。キバを倒したら、クララの頭上で回転する脳ミソを破壊していき、クララがキバの死を嘆いて横を向いたら、クララの脳ミソを撃とう。



➡キバ狙い時は上のマップの あ の位置、クララ狙い時は い の位置がオススメ。

➡飛ばしてくる脳ミソは撃つか、端へ走ってかわすといい。

⬅ネクタイを直そうと横を向いたキバの脳ミソを狙う。照準の変化を確認して撃て。



➡クララの頭上の脳ミソを残り1コにしたら、横を向くクララの脳ミソを撃て！

シナリオ02

# 雲男 Cloudsman

## 新興理想都市"ウルメイダインターシティ"の波乱

The trouble with "Ulmeyda Inter City", the ideal city.

**NEWORDER:NO.36**

## 起業家アンドレイ・ウルメイダ捜索依頼

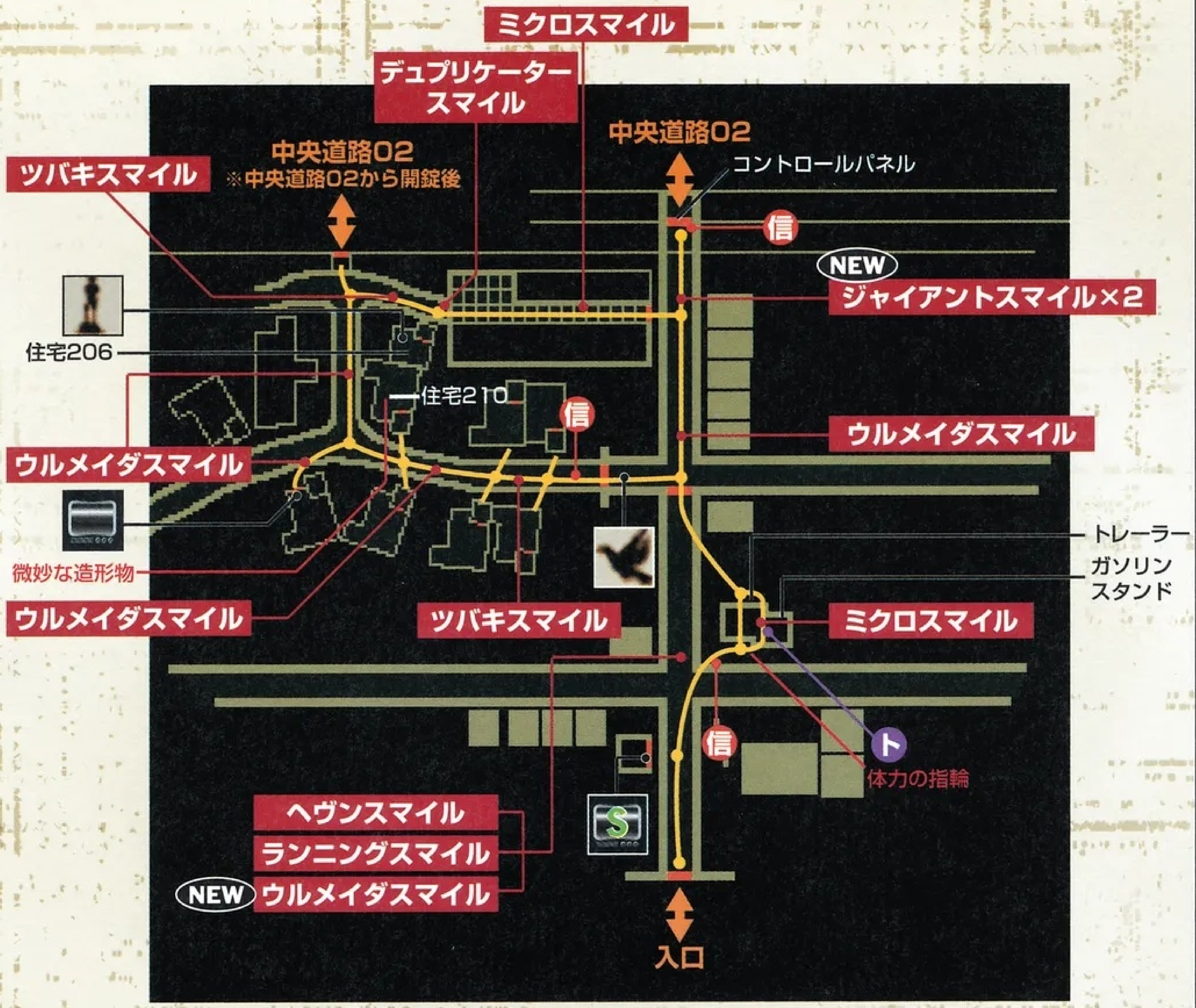
ORDER:Find Andrei Ulmeyda.

| 入手 | | |
|---|---|---|
| | 会長名鑑 | 12種類 |
| | 微妙な造型物 | 1コ |
| | 指輪 | 体力の指輪 |



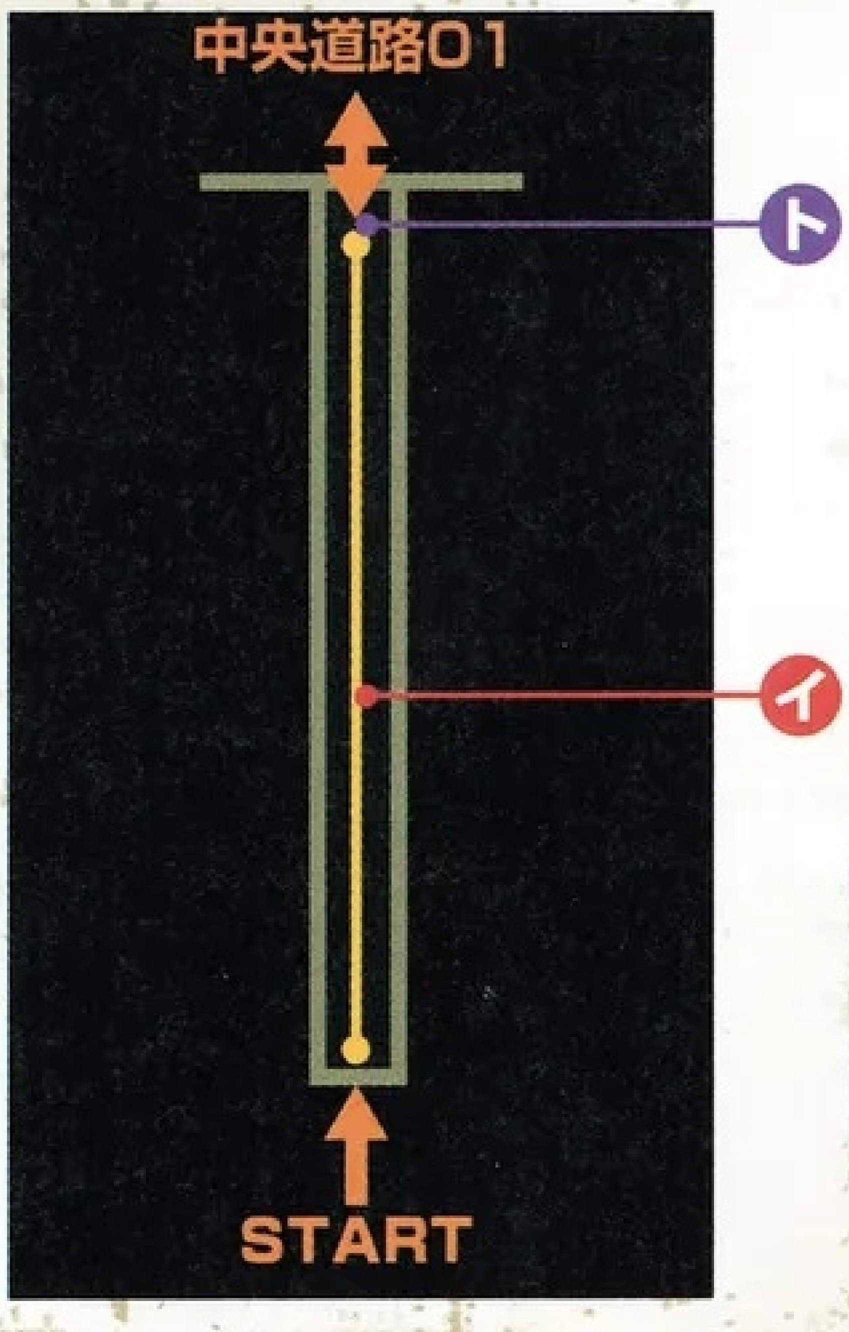
### フローチャート

| 場所 | | 内容 | ページ |
|---|---|---|---|
| (ガルシアンの家) | ハーマン部屋 | TVを選択してハーマンに人格交替し、その後、外へ | ー |
| (ウルメイダインターシティ)入口 | 入口 | 直進し、門を通って中央道路01へ | |
| 中央道路01 | ガソリンスタンド | マスクでトレーラーを移動させる | |
| | | オイルタンクのスージーから体力の指輪をもらう | |
| | | トラヴィスの着ているTシャツの文字を覚える | |
| | 中央道路 | ウルメイダスマイルを倒してウルメイダメダルを20枚ほど集めておく | 054 |
| | | 鳩書簡を入手し、住宅街の情報210を入手 | |
| | 住宅街 | コヨーテの跳躍で住宅210に入る。水の指輪を使って花瓶に水を満たし、微妙な造形物を入手 | |
| | 中央道路 | 微妙な造形物でゲートパネルを開き、ダイヤルを回してキーワードを入力する | |
| 中央道路02 | 中央道路 | 掲示板でメッセージを確認 | |
| | | ウルメイダコレクションのポスターを確認 | |
| | ダイナー | ガチャガチャを回して、会長名鑑：①〜⑥、⑧〜⑪を入手する | 056 |
| | | (そろうまで回し続ける) | |
| | | 店内に貼られた写真から住宅街の情報206を入手 | |
| | 裏道 | ダイナーから裏道に出て、突き当たりの南京錠をコヨーテで開錠する | |
| 中央道路01 | 住宅街 | コヨーテの跳躍で住宅206に入る。カエデで壁の血液を吸収し、会長名鑑：⑫を入手 | 054 |
| 中央道路02 | ドラッグストア | ドラッグストアの前で、サブメニュー画面から写真を選択 | |
| | 倉庫 | ドラッグストア倉庫から会長名鑑：⑦を入手 | 056 |
| | 郵便局 | 会長名鑑を12種類すべてそろえていると中に入ることができるので、山道へ進む | |
| 山道 | 山道 | 7枚のポスターの絵柄を確認しておく | 058 |
| | | 7問の3択クイズに全問正解し、ファーストライフのゲートを開く | |
| ファーストライフ | ファーストライフ正門 | 直進して先へ | |
| 荒野 | バス | 車内のコントロールパネルを選択し、ウルメイダに会う | 059 |
| | 救急車両 | ウルメイダを倒す。終了 | |




※ウルメイダスマイルは全体に出現。
住宅内にもウルメイダスマイルやスパイラルスマイルが出現する。

# 中央道路 01




# 入口

## ウルメイダコレクション全12種類をコンプリートせよ

ウルメイダインターシティには羈絆門が存在しない。したがってここでは、魂弾の代わりに会長名鑑というウルメイダをモデルにしたボトルキャップを集めることになる。会長名鑑には全部で12種類あり、先へ進むにはそれをコンプリートすることが必要だ。12種類のうち10種類は、中央道路02にあるダイナーでガチャガチャを回して入手する。ガチャガチャは1回回すのにウルメイダメダルが1枚必要で、そのウルメイダメダルはウルメイダスマイルというヘヴンスマイルを倒すことで1枚ずつ手に入る。ウルメイダスマイルは黄色いTシャツを着て、中央道路01と02の2つのエリア全体をジョギングしている。Tシャツを攻撃すれば一撃で倒すことができるので簡単だ。ガチャガチャで出てくる会長名鑑はランダムだが、メダルを20枚も集めておけば10種類そろえるには十分だろう。

⬅アフロは苦手という理由でいきなり辞退を申し出るイワザル。

➡入手したメダルの枚数や名鑑はサブメニュー画面で確認できる。

## 体力の指輪入手で戦闘がグッとラクになる

ガソリンスタンドに停車中のトレーラーは、信者の情報通りマスクで移動させることができる。トレーラーを移動させたら、スージーから体力の指輪をもらおう。最大体力が大幅に増加するので、基本的にはつねにこの指輪を装備しておくといい。また、ここにいるトラヴィスは中央道路02へ進むためのヒントになっている。彼の着ているTシャツに書かれた文字をよく覚えておこう。次の通りに出たら西へ進み、鳩書簡から住宅210の情報を入手しよう。コヨーテの跳躍で住宅210に進入し、花瓶に水の指輪を使って微妙な造形物を入手する。また、住宅206の情報は中央道路02のダイナーで入手することになるが、情報入手前に先に入ってしまうこともできる。コヨーテの跳躍で入り、突き当たりの壁にカエデの血液吸収を使えば会長名鑑：⑫を入手できる。先に入手しておけば、あとで戻ってこなくても済む。

⬅Tシャツに書かれた「HUSTLE」の文字は、中央道路02へ進むためのパスワードだ。

➡住宅210に入るとウルメイダスマイルが襲ってくる。Tシャツを撃ち抜け。

## 強敵ジャイアントスマイルはケヴィンの透明化でやり過ごすとラク

微妙な造形物を入手したら、北へ進み中央道路02を目指す。途中にある南京錠はコヨーテで開錠しよう。ここで現れるジャイアントスマイルは、その巨体の目を撃たなければ倒せない。一定距離まで近づくと、倒れ込んできて自爆する。倒れてくるところで目を狙うのもいいが、狙いにくいので倒れてきたらすぐにターンして逃げるのも手だ。ケヴィンの透明化で突破してしまうのもいい。中央道路02へ進むには、微妙な造形物を使って、コントロールパネルにパスワードを入力しなければならない。パスワードはガソリンスタンドのトラヴィスが着ていたTシャツに書かれていた文字だ。

⬅住宅206の東にいるデュプリケータースマイルはケヴィンの透明化で突っ切ってもいい。

➡コヨーテで開錠したら、すぐにケヴィンで透明化。ジャイアントスマイルをやり過ごす。

# 中央道路 02

## ガチャガチャを回し、会長名鑑：①〜⑥、⑧〜⑪をゲット

ダイナーへ向かう途中、ジャイアントスマイルが4体も登場する。透明化で突破したほうが無難だ。途中にある掲示板を調べると、会長名鑑：⑦はある人物に独占されたことがわかる。また、店内の写真と信者の話から、住宅206の人物が会長名鑑：⑫を持つことも判明。まずは、独占された⑦とレア物の⑫以外、つまり①〜⑥、⑧〜⑪がそろうまで店内のガチャガチャを回そう。そろう前にメダルがなくなったらウルメイダスマイルを倒して再度集めること。

⬅ジャイアントスマイルを駆除するなら、倒れるところの目を狙うといい。

➡①〜⑥、⑧〜⑪のうち、どれが出たかをメモしながら回すとわかりやすい。

## 住宅206へ戻って会長名鑑：⑫をパクれ！

ダイナーに貼ってあった写真と、店内の信者の話から、住宅206の住人が会長名鑑：⑫を持っているらしいことがわかる。ダイナーの奥から裏道へ出て中央道路01へ戻り、住宅206へ向かおう。裏道からの中央道路01への扉は南京錠が掛かっているのでコヨーテで開錠し、住宅206へも跳躍して入る。奥の壁でカエデの血液吸収を使って、壁に埋まっている会長名鑑：⑫を手に入れよう。

←裏道にはフクシマで殺ったキスギの残留思念がいる。話を聞いてみよう。

➡会長名鑑：⑦以外が全部あればOK。中央道路02へ戻ろう。

## ドラッグストアで会長名鑑：⑦を入手し、郵便局へ

会長名鑑：⑦以外をすべて手に入れたら、ドラッグストアへ向かう。掲示板のメッセージによれば、ウルメイダの生写真と会長名鑑：⑦を交換してくれるらしい。ドラッグストアの前に着いたら、サブメニュー画面からウルメイダの写真を選択しよう。イベントのあと、ドラッグストアの隣の倉庫が開くので、奥へ進んで会長名鑑：⑦を入手する。倉庫に入るとすぐにミクロスマイルが飛んでくるので、先に倒すこと。会長名鑑が12種類すべてそろったら周辺のバックスマイルを倒し、郵便局へ向かおう。

←ここでウルメイダの写真を選ぶ。写真は最初から持っている。

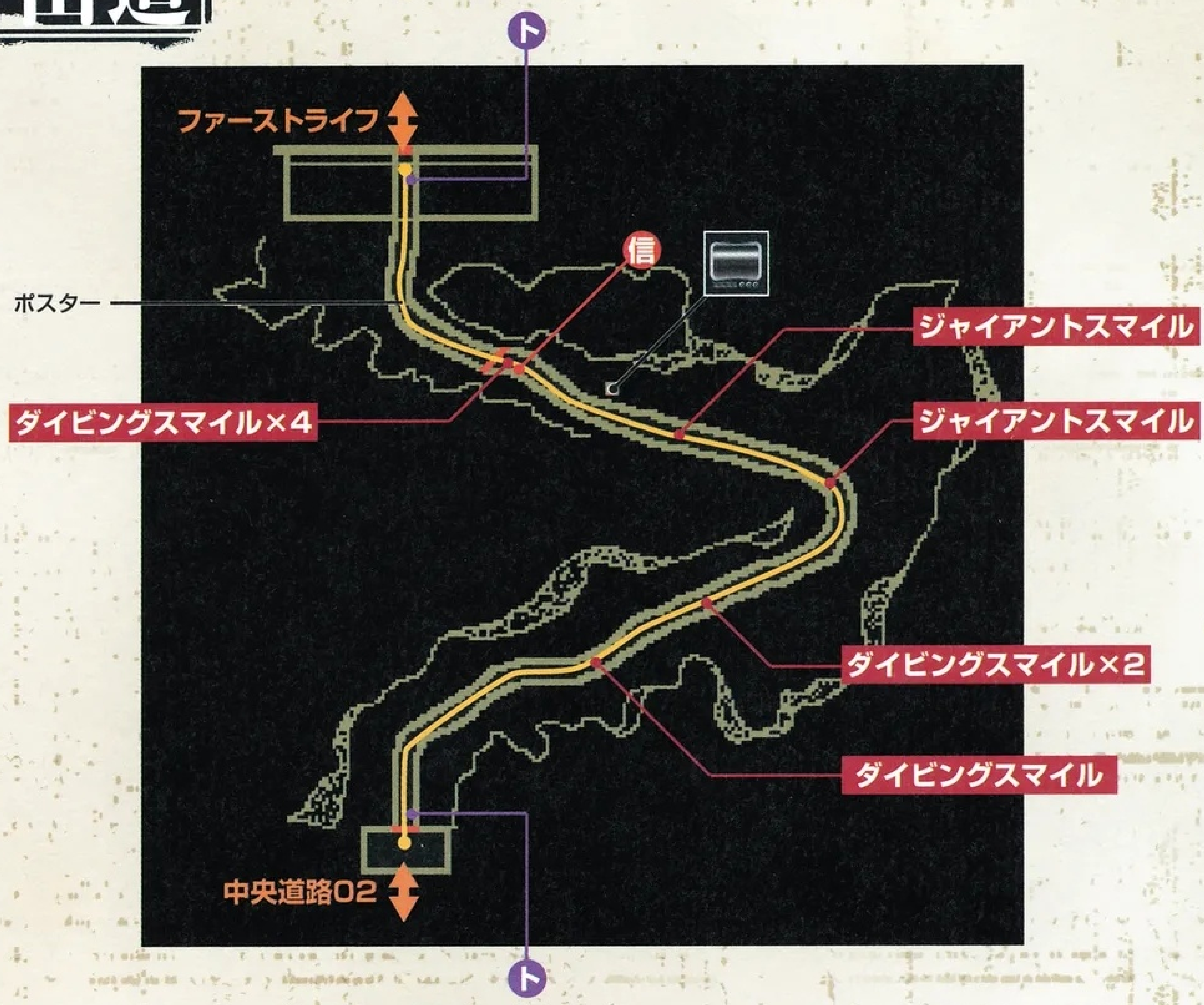
←倉庫の奥で最後の会長名鑑を入手。これで郵便局へ入れる。

## 御主人様（マスター）、ヤバイです コレクションを鑑賞するなら今しかないです！

手に入れた会長名鑑はサブメニュー画面て鑑賞することができる。見ることができるのはこのシナリオの間だけなので、今のうちにたっぷり見ておこう。

←見たいものを選んでボタンを押せば拡大して鑑賞できる。

# 山道




## 敵を蹴散らし、ひたすら進め

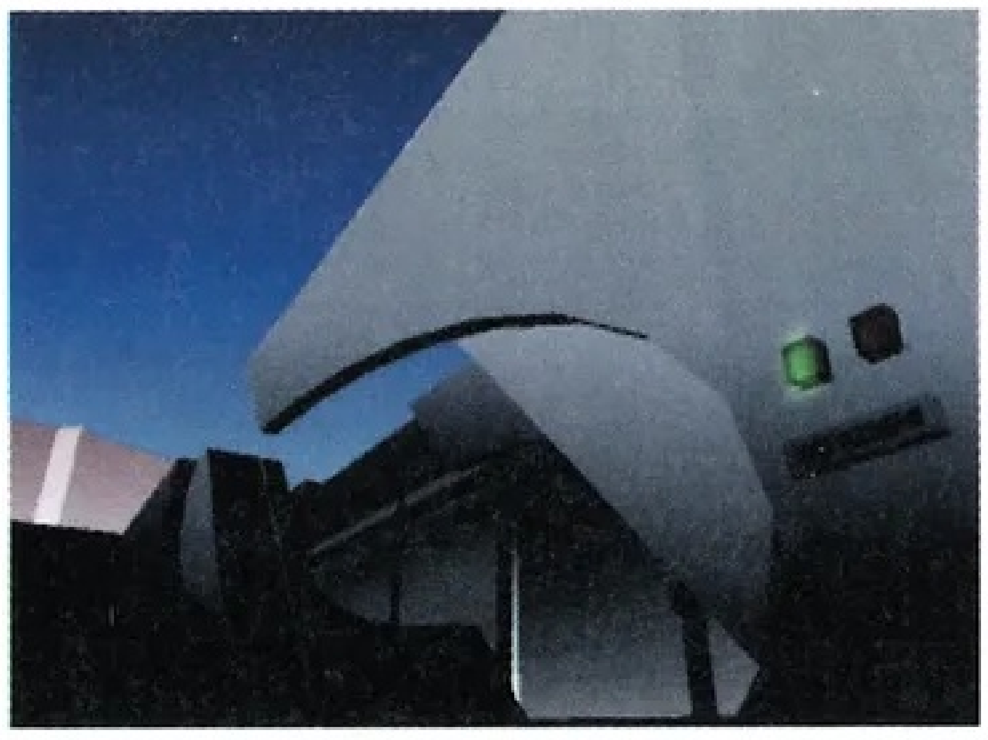
ウルメイダの待つ本社を目指し、ひたすら山道を進む。ダイビングスマイルとジャイアントスマイルが出現するので、倒しつつ進んでいこう。ターンすればいくらでも距離をとることができるので戦いやすい。ジャイアントスマイルは逃げて自爆を回避するか、ケヴィンの透明化で進んでいこう。

←ジャイアントスマイルが倒れ出したら、すぐにターンして走り距離をとる。

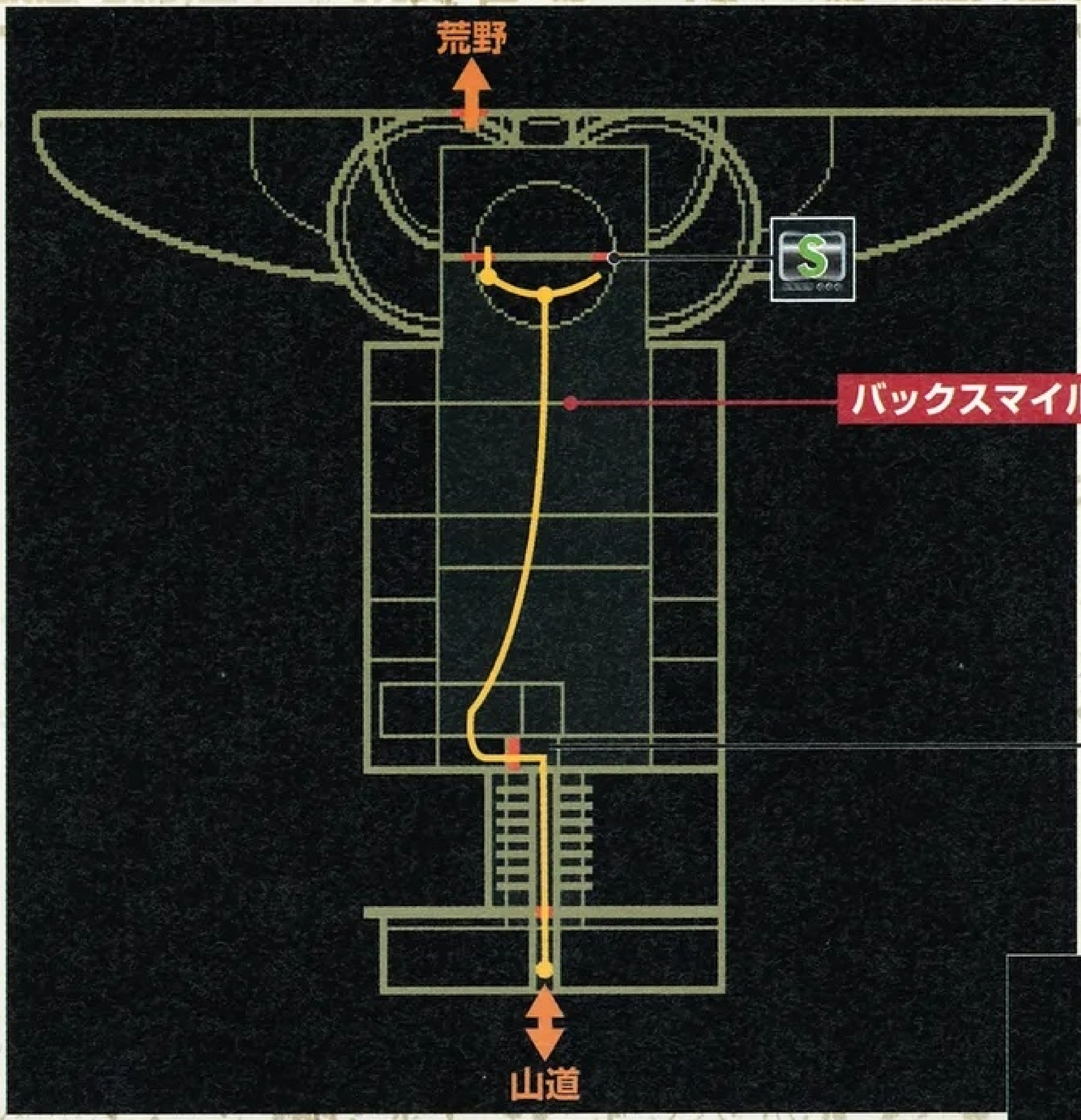
→十分距離をとれば自爆に巻き込まれない。これでやり過ごす。

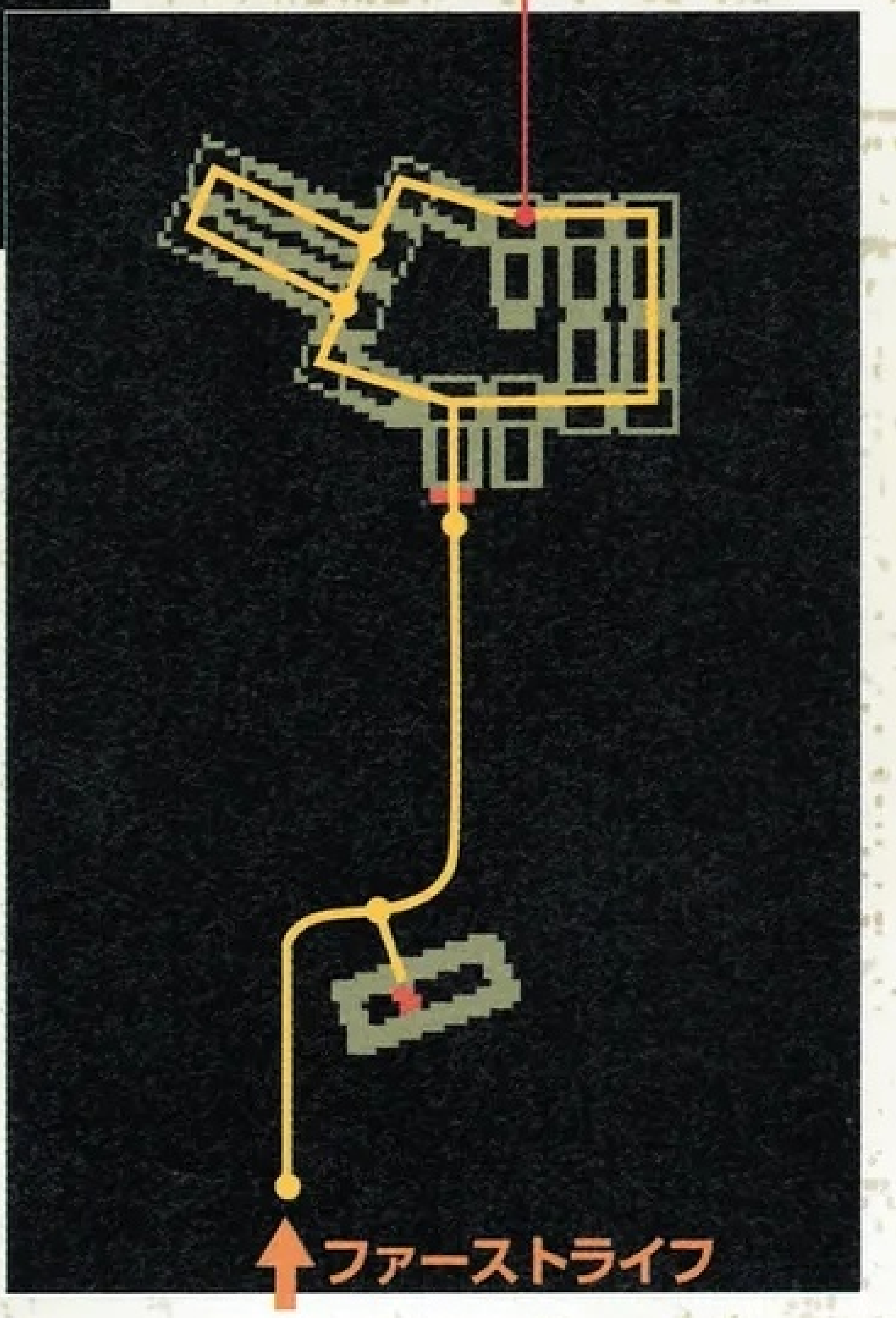
## ウルメイダへの忠誠心が試される

ファーストライフに入るには、入口にある端末でウルメイダに関する7つの質問に全問正解しなければならない。そのためには途中にあった7枚のポスターの絵柄をしっかり覚えておく必要がある。なお、正解は、①3人②4③紫④TEXAS BRONCO⑤PERFECT CITY⑥6⑦スーツ、だ。



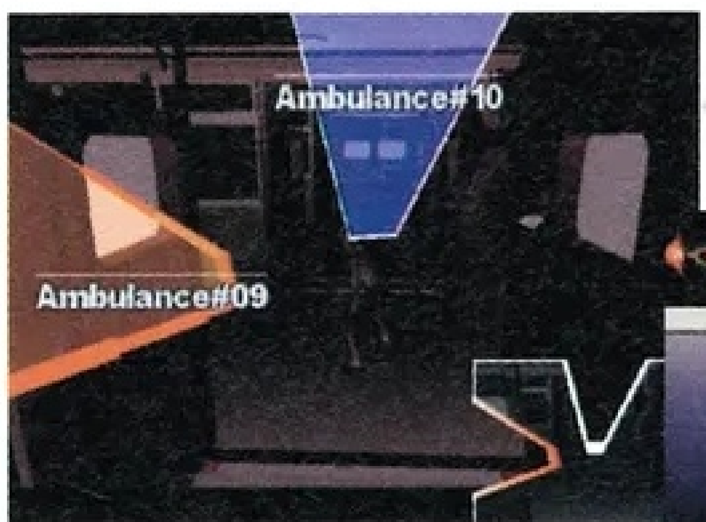
←最後の質問に答えて全問正解していれば、ファーストライフへの扉が開く。




## ウルメイダの背後に回り、アフロを撃ち抜け！

バックスマイルを倒したら、ウルメイダ戦に備えてハーマン部屋でセーブしておこう。荒野にある車内でウルメイダに会ってイベントを見たら、北にある救急車両内でウルメイダとの戦闘になる。ウルメイダの弱点は背後に伸びているアフロだ。車両を移動しながらうまくウルメイダを誘導し、背後からアフロを撃てば一撃で倒すことができる。ウルメイダの前に出たらすぐにターンして逃げること。




⬅触手による攻撃範囲は広いので、背後をとれるまで移動を続けよう。

➡アフロは頭上ではなく、触手の先にある。よく狙って撃て。

シナリオ03

# 邂逅 Encounter（前編）

## 遊園地“ISZK LAND”の悪業

Amusement park "ISZK LAND", villainy.

NEWORDER:NO.37

## 同業者カーティス・ブラックバーン暗殺依頼

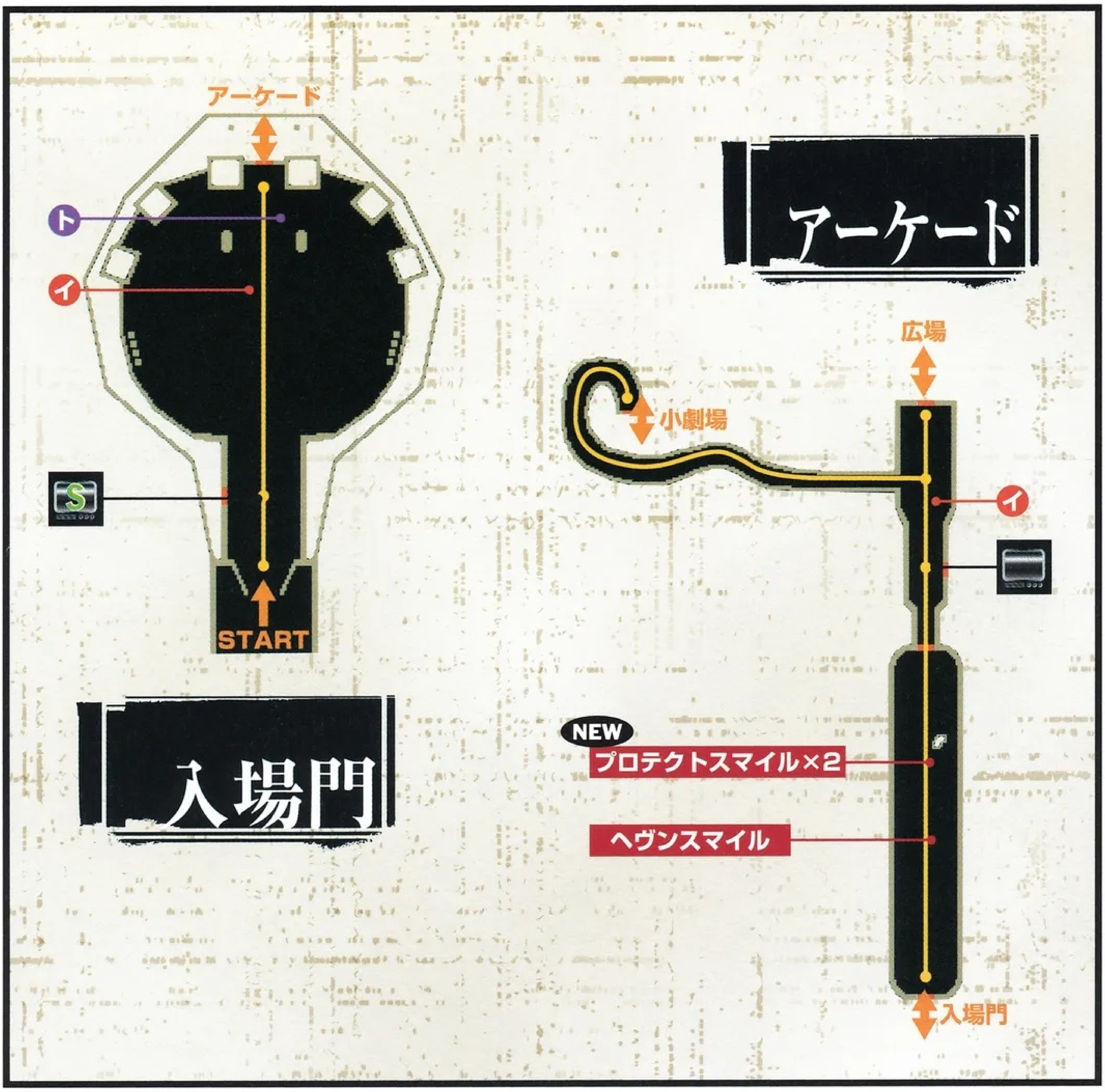
ORDER:Assassinate Curtis Blackburn, assassin.

| 入手 | |
|---|---|
| 魂弾 | 3コ |
| 微妙な造型物 | 1コ |
| 指輪 | 過去の指輪 |



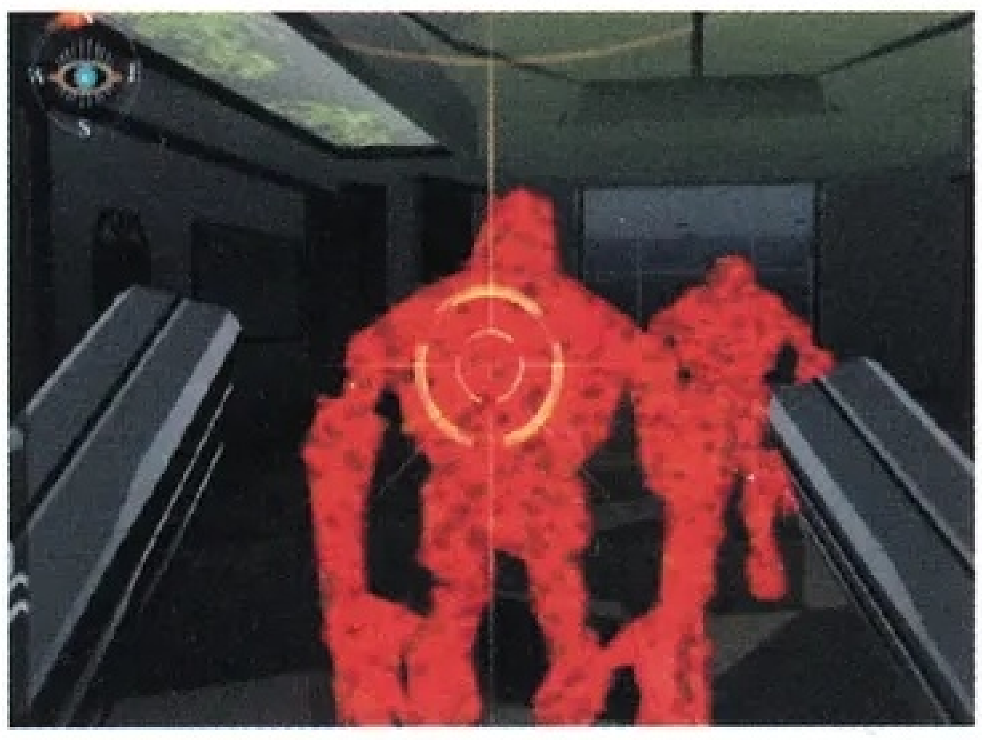
### フローチャート

| 場所 | | 内容 | ページ |
|---|---|---|---|
| （ガルシアンの家） | ハーマン部屋 | TVを選択してハーマンに人格交替し、その後、外へ | ― |
| （イシザカランド）入場門 | 入場門 | 直進して先へ | 061 |
| アーケード | アーケード | 左の通路から小劇場へ | |
| 小劇場 | 劇場4 | マスクで壁を破壊し、テキサスマスクを入手 | 062 |
| | 劇場1 | コヨーテで宝箱を開け、スージーから過去の指輪をもらう | |
| | 通路 | 過去の指輪を使って鏡台の時間を戻し、微妙な造形物を入手 | |
| | | 微妙な造形物を使い、反対側の突き当たりのブレーカーを操作する | |
| | | 風の指輪で風船を降ろし、魂弾（1つ目）を入手 | |
| アーケード | アーケード | マスクで壁を破壊し、先へ | 061 |
| 広場 | 広場 | キラーテッドマンションかミステリーハウスへ進む | 064 |
| キラーテッドマンション | キラーテッドマンション | 正しいドアを通って進み、コヨーテの跳躍で頂上へ。トラヴィスから魂弾（2つ目）をもらう | |
| 広場 | 広場 | キラーテッドマンション出口でガルシアンに自動交替するので、ハーマン部屋でマスクに交替 | |
| | | マスクでミステリーハウスに入る | |
| ミステリーハウス | ミステリーハウス | 狭い通路をコンで通り抜ける | 066 |
| | ループアンドループ | ヒビの入った壁をマスクで破壊 | |
| | チューチューハウス | 灼熱地獄へ行こうとするとマシンが起動するので、中央のネズミをすべて撃つ | |
| | 灼熱地獄 | 水の指輪か風の指輪で炎を消す | |
| | | 鬼ゴリラの的をすべて撃つ | |
| | クルクル9 | セラミックスマイルを倒し、魔銃と魂弾（3つ目）を入手 | |
| 広場 | 羅絆門 | 魂弾を3つ持った状態で門番に話しかけ、先へ | 064 |
| | | ミスリルスマイルを倒す | |
| 駐車場 | 駐車場 | アヤメを倒す。前編終了 | 068 |




## プロテクトスマイルはマスク・ド・スミスでしか倒せない

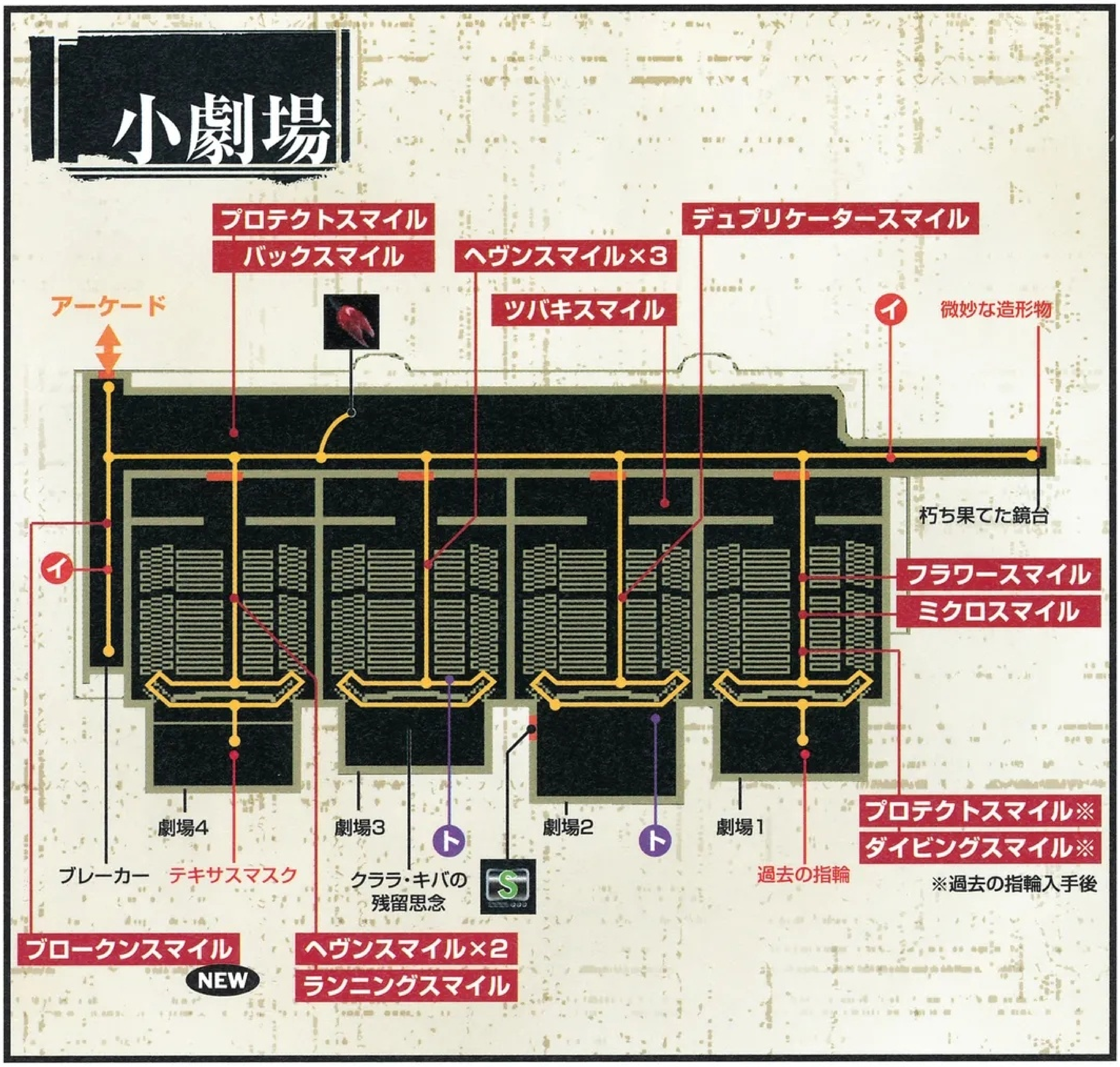
アーケードに入ると登場するプロテクトスマイルは、マスクの攻撃以外ではダメージを与えることができない。プロテクトスマイルが現れたらすぐにマスクに交替すること。マスクのグレネードなら一撃で倒すことができる。広場へと続く通路をふさいでいるシャッターは、パワーアップしたマスクでなければ破壊できない。まずは西の通路を進んで小劇場へ向かい、テキサスマスクを入手してこよう。テキサスマスクにパワーアップしたら、シャッターを破壊して広場へと進む。



⬅プロテクトスマイルにはマスクで。歩みは遅いので恐れることはない。

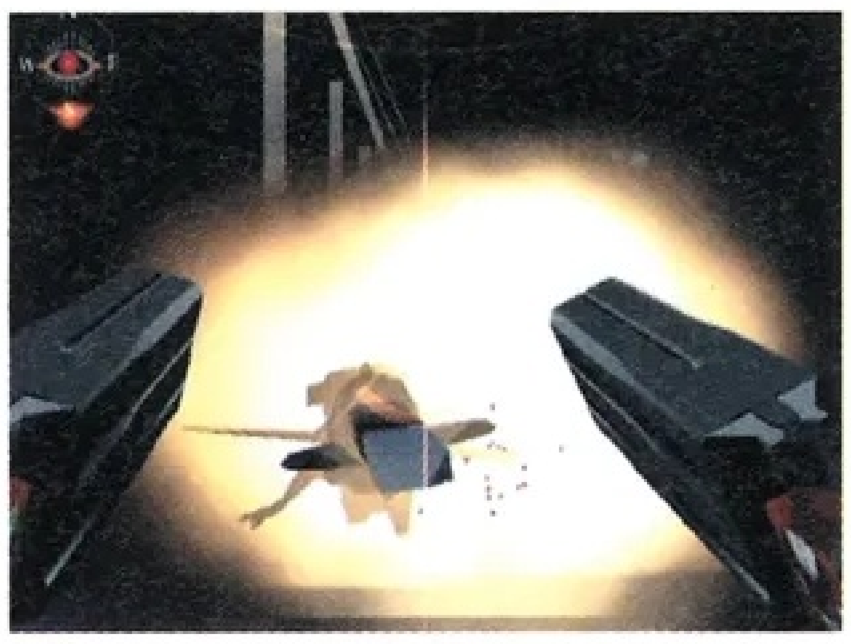
⬅テキサスマスクへと進化したマスクでシャッターを破壊し、広場へ。

# 小劇場

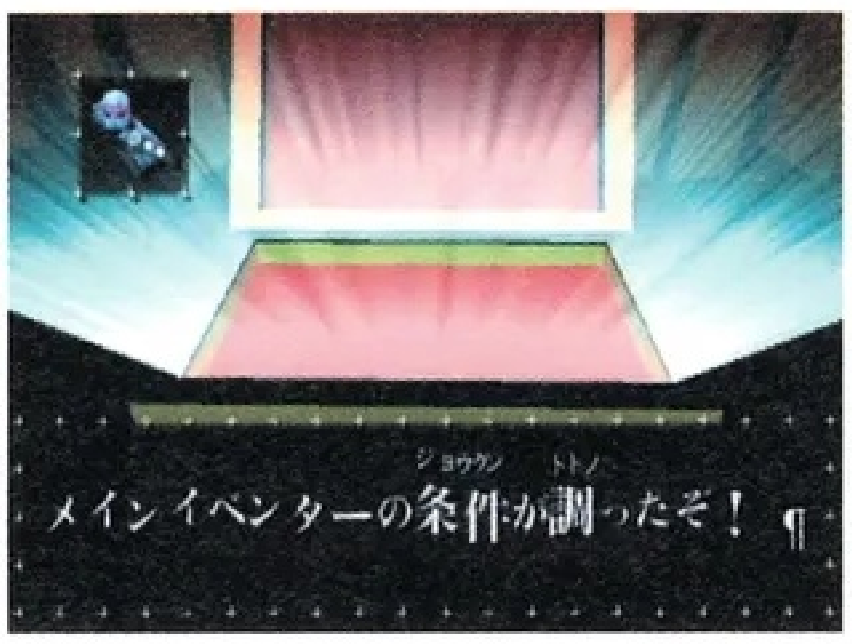



## 劇場４でテキサスマスクにパワーアップ！

小劇場に入ると、初登場のブロークンスマイルが１体蛇行しながら突っ込んでくる。マスクのグレネードで倒すか、ケヴィンの透明化でやりすごすといい。小劇場には4つの劇場が並んでおり、一番西側にある劇場4にて新しい覆面「テキサスマスク」を入手できる。舞台の壁をマスクのグレネードで破壊し、入手しよう。マスクでなければ取ることができないので注意すること。これでアーケードから広場へ進めるようになるが、広場へ向かうのはまだ。それは、小劇場で過去の指輪と魂弾を入手してからだ。また、各劇場前の通りにはプロテクトスマイルとバックスマイルが徘徊しているので、マスクで戦うといい。グレネードならバックスマイルの背中のコアを狙わなくても倒すことができる。



⬅蛇行してくるため狙いにくいブロークンスマイル。グレネードだと倒しやすい。




⬅劇場４の舞台をマスクで破壊し、テキサスマスクにパワーアップ。

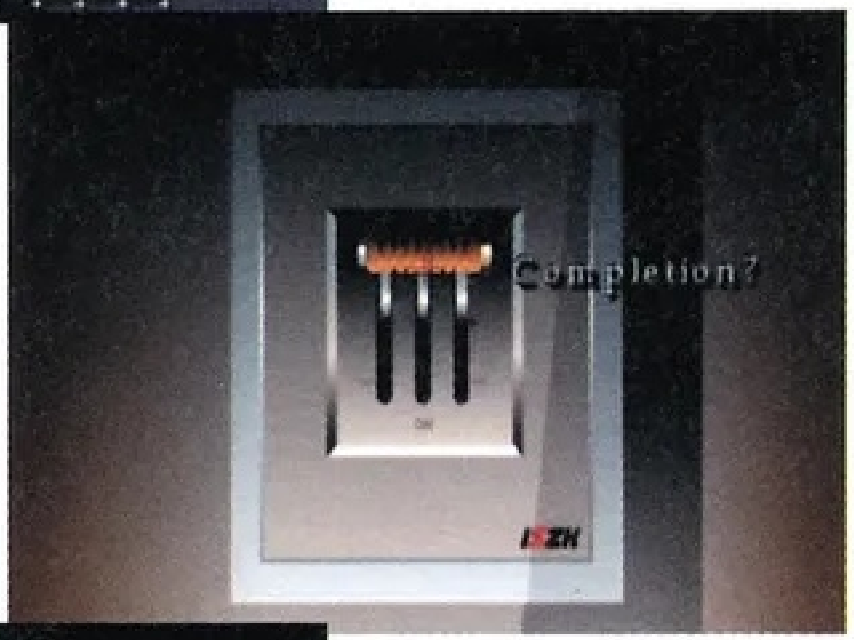
## 劇場２はデュプリケータースマイルがいて危険

劇場3と劇場2には無理に入る必要はないが、どちらにもトラヴィスがいるので話を聞くことはできる。劇場3の舞台上にはクララ・キバの残留思念もいるので興味があったら立ち寄って話を聞いておくといい。劇場2にはセーブのできるハーマン部屋があるが、狭い劇場内にデュプリケータースマイルがいるためかなりやっかい。ダンを覚醒させてなかったり、残り体力が少ない場合は無視するのも手だ。

## 指輪を駆使し、１つ目の魂弾を入手せよ

劇場１の舞台上には南京錠のかかった宝箱が置いてある。コヨーテで開錠して、中に入っているスージーから過去の指輪をもらおう。過去の指輪を入手すると、プロテクトスマイルとダイビングスマイルが出現するので、倒して劇場を出よう。劇場前の通りに出て東の突き当たりに進むと、朽ち果てた鏡台がある。ここで過去の指輪を使うと、鏡台の時間が過去へ戻り、中から微妙な造形物を入手できる。それを手に入れたら、反対側の突き当たりにあるブレーカーにセットし、ブレーカーを操作しよう。すると、魂弾をつけた風船が通りに降りてくるので風船の下へ向かい、風の指輪を使って風船を下に降ろそう。これで１つ目の魂弾が手に入る。

⬅朽ち果てた鏡台の時間を過去の指輪で戻し、微妙な造形物を入手する。




➡劇場４の西にあるブレーカーを下ろすと照明がつき、風船が降りてくる。

⬅宝箱の中にはスージーがおり、時間を戻せる過去の指輪をくれる。

⬅街灯に絡みついた風船を風の指輪で降ろそう。１つ目の魂弾を入手だ。

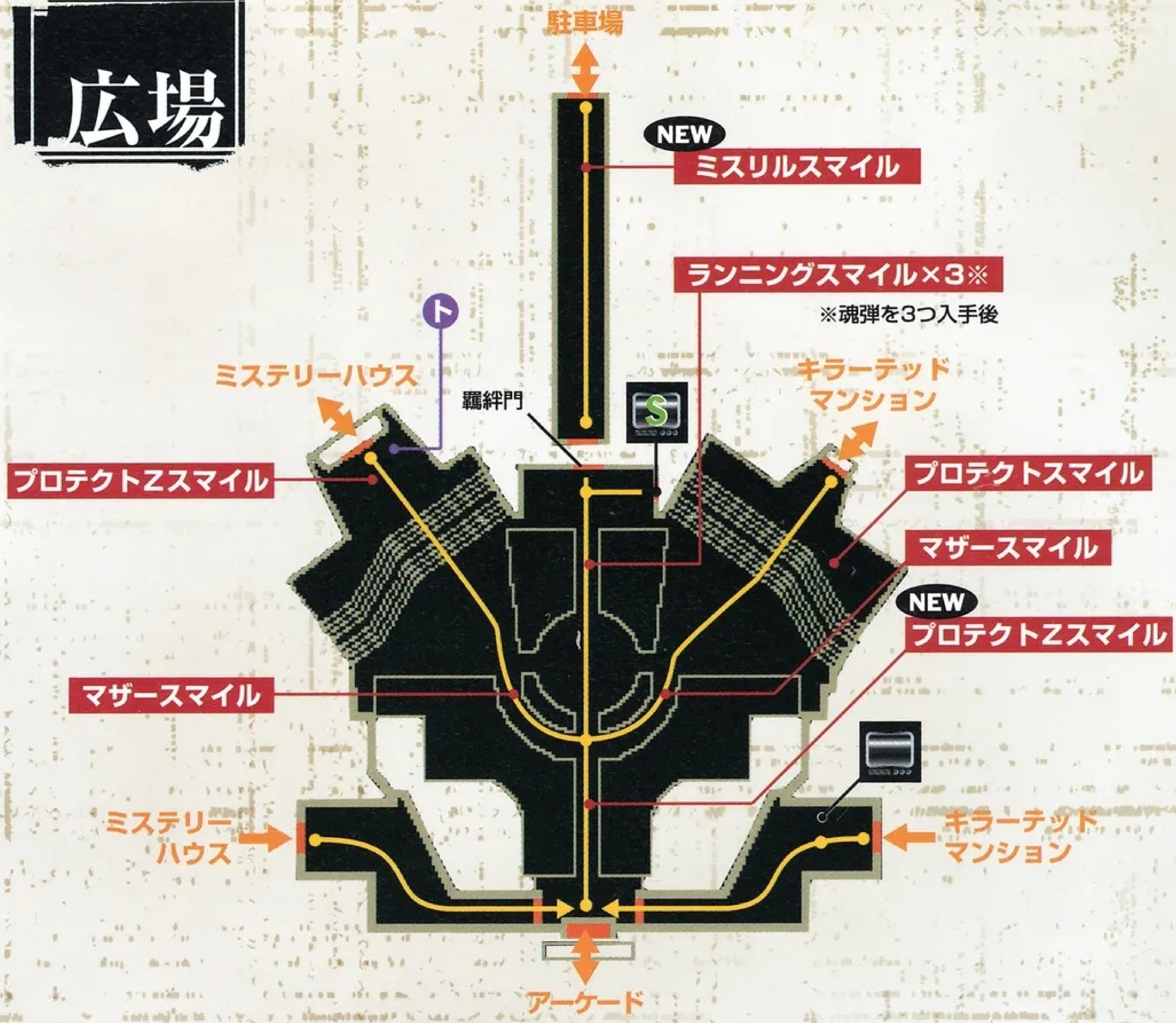
## 御主人様（マスター）、覆面（マスク）は新たなマスクを得ることでパワーアップします

マスク・ド・スミスは、新しいマスクを入手することでリロードスピードが速くなったり、より強力なチャージショットを撃てるようになる。シナリオ03のイシザカランドでテキサスマスクにパワーアップしたあとは、シナリオ04のブロードウェイでファイナルマスクに、さらにシナリオ05のコバーン小学校では鉄仮面を入手し、外見が大きく変わる。

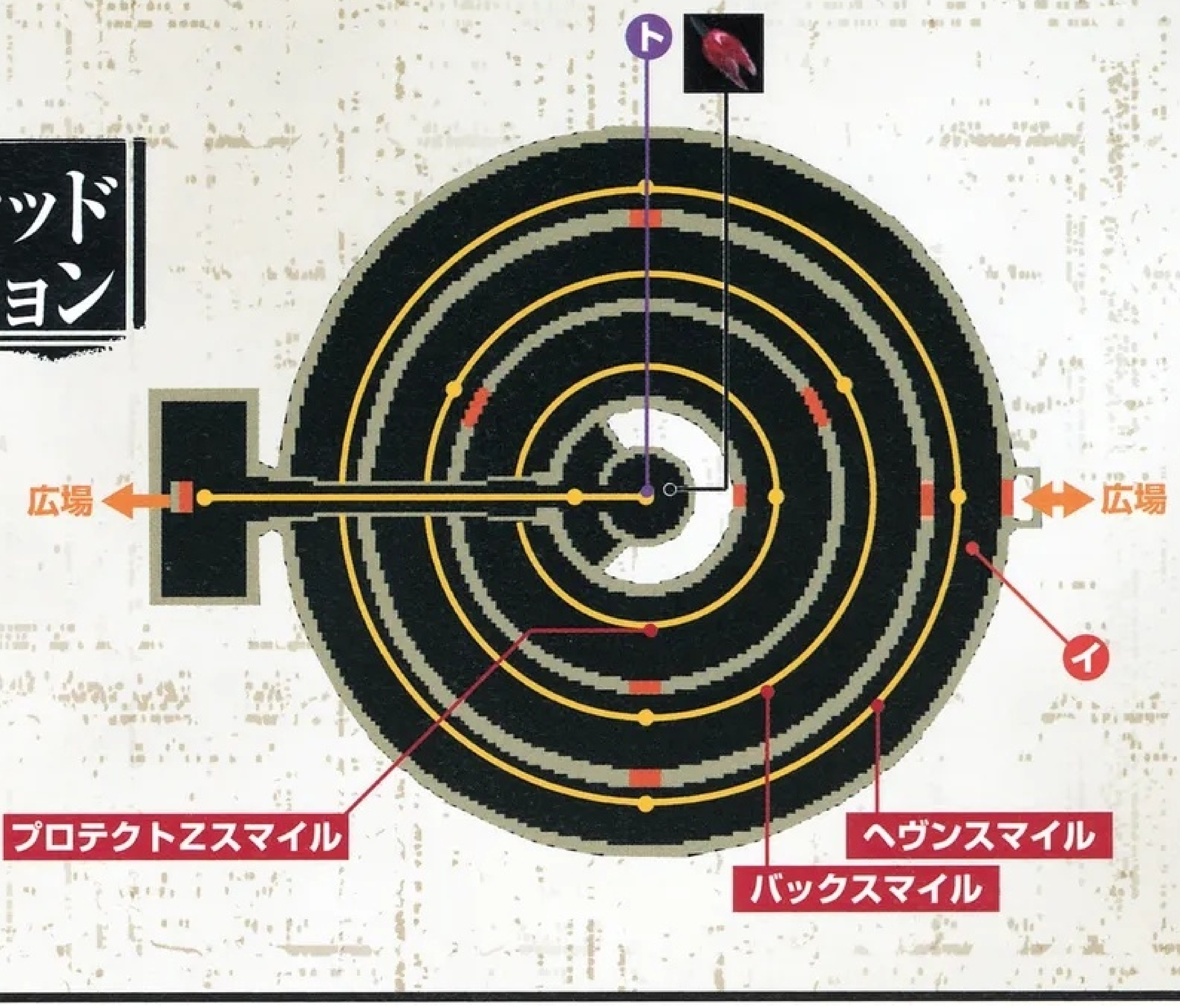
テキサスマスクは試験管2本分の薄い血液を消費するチャージショット「収縮弾」を撃てるようになり、ファイナルマスクは試験管5本分の薄い血液を消費するさらに強力なチャージショット「ファイナルサーカス」が可能になる。しかも、ファイナルマスクになるとリロードせずに攻撃できるようになり、戦闘能力が大きくアップするのだ。マスクはイシザカランドとカーティス邸で2度にわたって行われるアヤメ戦での主力となるので、しっかりスキルをレベルアップさせておくといい。

⬅ブロードウェイでファイナルマスクに。だんだん人間離れした外見になっていく。

# 広場

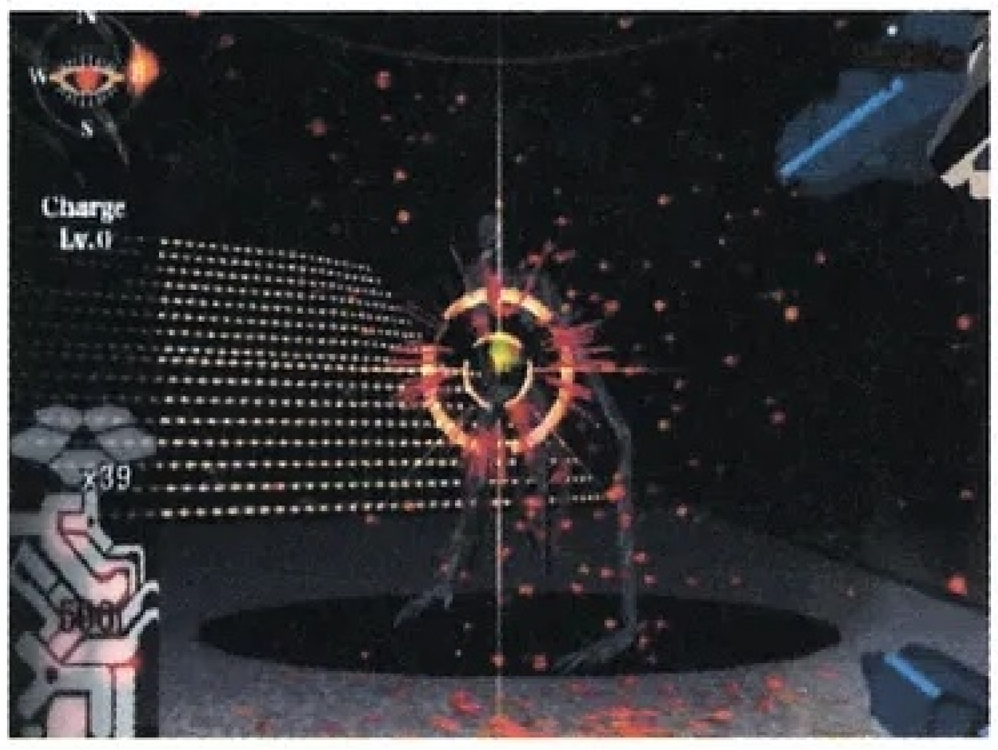



# キラーテッド マンション



## プロテクトZスマイルにはマスクの雷撃弾しか効かない

広場に進むと登場するプロテクトZスマイルは、マスクが試験管を１本チャージして撃つ「雷撃弾」でしか倒せない。広場の中央ではルートが3つに分岐しており、西へ進むとミステリーハウス、東へ進むとキラーテッドマンションだ。北は羈絆門なので、魂弾を3つすべて集めてからだ。ミステリーハウスとキラーテッドマンションはどちらを先に攻略しても問題ない。それぞれで魂弾を集めてこよう。

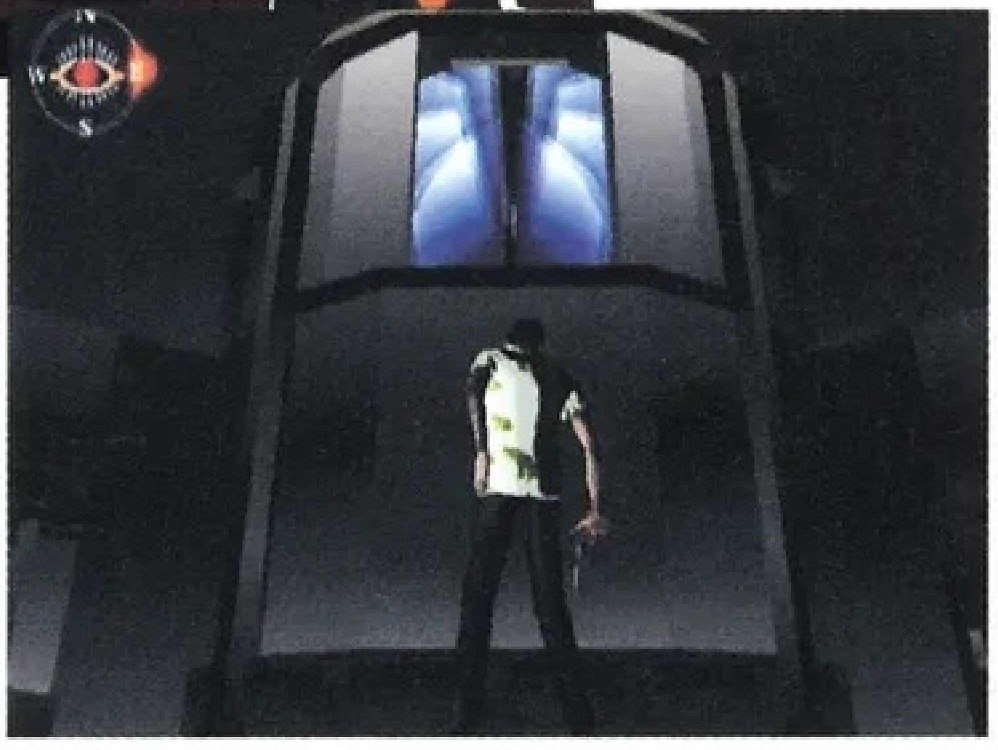


⬅どちらの進路にもマザースマイルがいる。コアをダンの魔弾かコンの連射で攻撃しよう。

## ヘヴンスマイルが正面を向いている扉が正解だ

キラーテッドマンションは多層構造で、各層にはいくつかの扉があるが、内部へ進める正しい扉はひとつだけだ。正解以外の扉を進むともともとの層に戻ってしまう。各扉の上に飾ってあるヘヴンスマイルの肖像画がヒントで、入口のイワザルの情報どおり、正面を向いている肖像画のある扉が正解だ。ヘヴンスマイルを倒しながら、中心部を目指して正しい扉を進んでいこう。中心部に到着したら、背後にある頂上へコヨーテの跳躍で移動すれば、トラヴィスから魂弾をもらうことができる。魂弾を入手したら、出口から広場へ戻ろう。頂上へ上がる前に出口方面へ進んでしまうと、ガルシアンに自動交替してしまい、再度キラーテッドマンションに入りなおさないと魂弾を取れなくなってしまうので注意すること。広場に戻ったらハーマン部屋でマスクに交替しよう。

⬅ヘヴンスマイルが正面を向いている肖像画のある扉が正解だ。


➡ここでコヨーテの跳躍を使えば、トラヴィスから魂弾をもらえる。

## 羈絆門を通り、ミスリルスマイルを倒せ

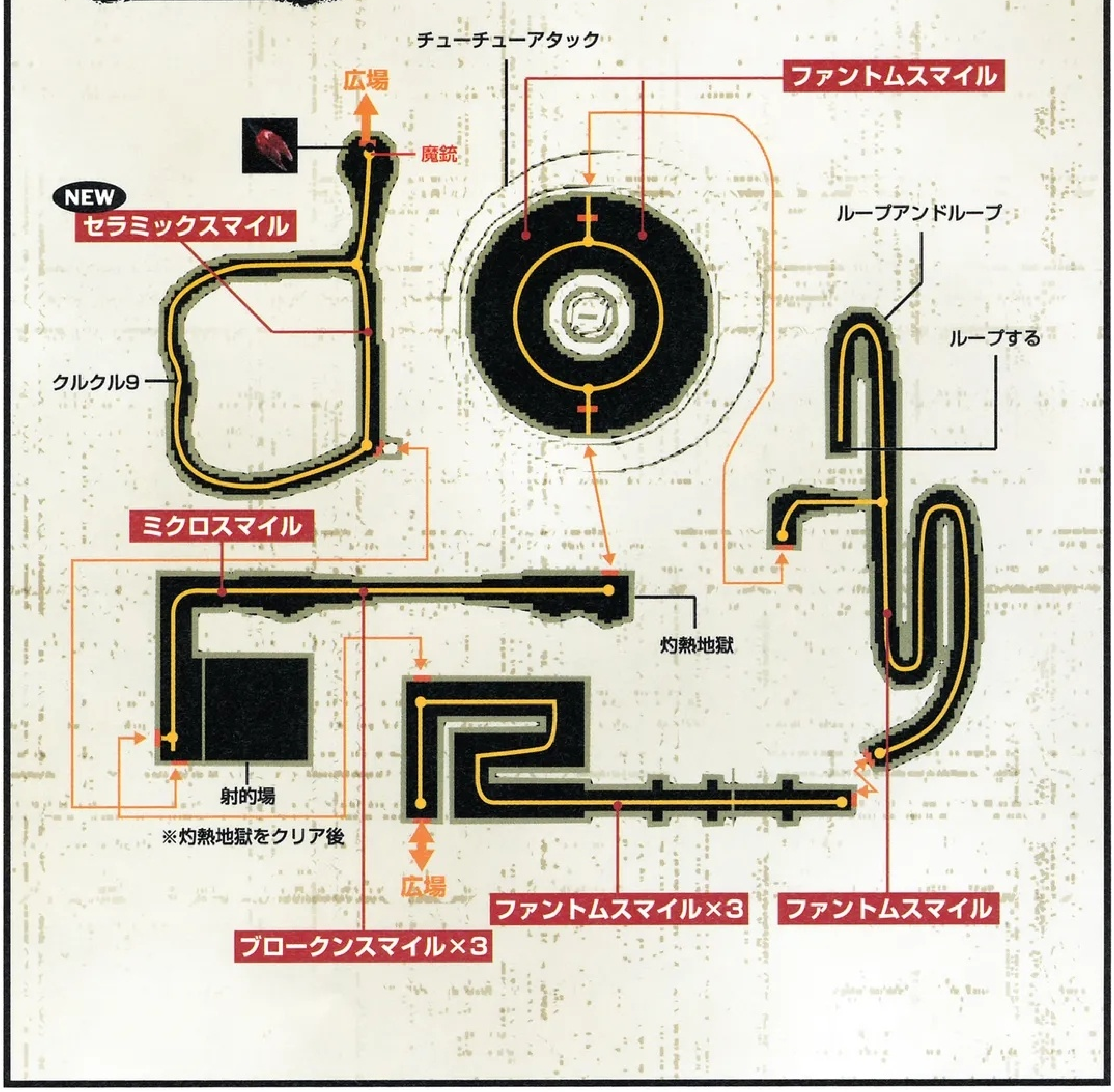
小劇場、キラーテッドマンション、ミステリーハウスで魂弾を入手し、3つそろったら、広場を北へ進んで羈絆門に入る。なお、広場に戻ると新たにランニングスマイルが出現するようになっているので注意すること。羈絆門では、鎧をまとったミスリルスマイルと戦うことになる。鎧でカバーされていない部分を狙うか、鎧にある程度攻撃して鎧を外そう。

⬅コロシアムでケスからヒントを聞いたら羈絆門戦だ。

⬅広場に戻るとランニングスマイルが3体走ってくる。

➡ある程度近づき、鎧のない部分を狙う。腫瘍を撃てば一撃だ。

# ミステリーハウス




## 人格を使い分け、各アトラクションを突破せよ！

ミステリーハウス（Freaky Fun House）は、5つのアトラクションで構成されており、最後のアトラクションでセラミックスマイルを倒すと魂弾を入手できる。ミステリーハウスは仮装していることが入場条件なので、覆面を被ったマスクで入ろう。また、入る前にカエデを覚醒させておくこと。内部の入口は子供専用なので、コンの出番だ。ファントムスマイルが3体出現するので、肥大部位を確実に狙おう。

←天井の低い場所はコンで通過することができる。狭い場所はコン、と覚えておこう。

## 壁を破壊して地獄迷路を突破

次のアトラクションのループアンドループは、その名のとおりただ進むだけではループして、永遠に出ることができない。しばらく行くと左にヒビの入った壁があるので、マスクで破壊してそこから出よう。途中でファントムスマイルを倒していくこと。

⬅いつものようにマスクで壁を破壊して脱出。簡単だ。

## ネズミを全滅させろ

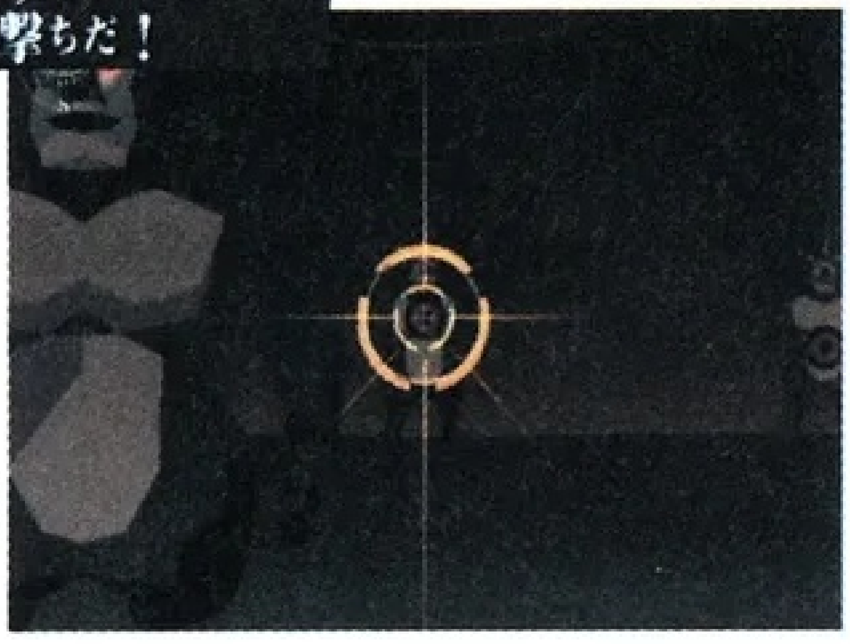
チューチューアタックに入ると左右からファントムスマイルが近づいてくるので、まずはこれを倒そう。南側から出ようとするとアトラクションが起動し、中央のチーズの穴からネズミが顔を出す。このネズミを全滅させれば先へ進むことが可能だ。

⬅マスクのグレネードでまとめて倒すと簡単だ。

## 地獄橋の炎を消して渡り、鬼ゴリラを退治せよ

灼熱地獄（Burning Hotel）を進むと、吊り橋が燃えているので、風の指輪か水の指輪で炎を消そう。橋を少し進むとすぐにブロークンスマイルが襲ってくる。笑い声が聞こえたらすぐにマスクのグレネードで倒すといい。ブロークンスマイルは3体登場するので、少しずつ進んで1体ずつ倒していこう。最後に飛来してくるミクロスマイルを倒して血液を稼いでおこう。奥の射的場では、6体の鬼ゴリラの的をすべて撃ち抜くと先へ進めるようになる。後列の3体は距離が離れているため、カエデのズームを利用しないと難しい。もし、カエデを覚醒させていない場合は、WAVERのスキルを強化している人格で狙い、照準が絞り込まれたときに撃てばクリアできる。

⬅橋の上ではケスがセラミックスマイル戦のヒントを教えてくれる。



➡後列の鬼ゴリラの的は、カエデのズームで狙えば簡単だ。

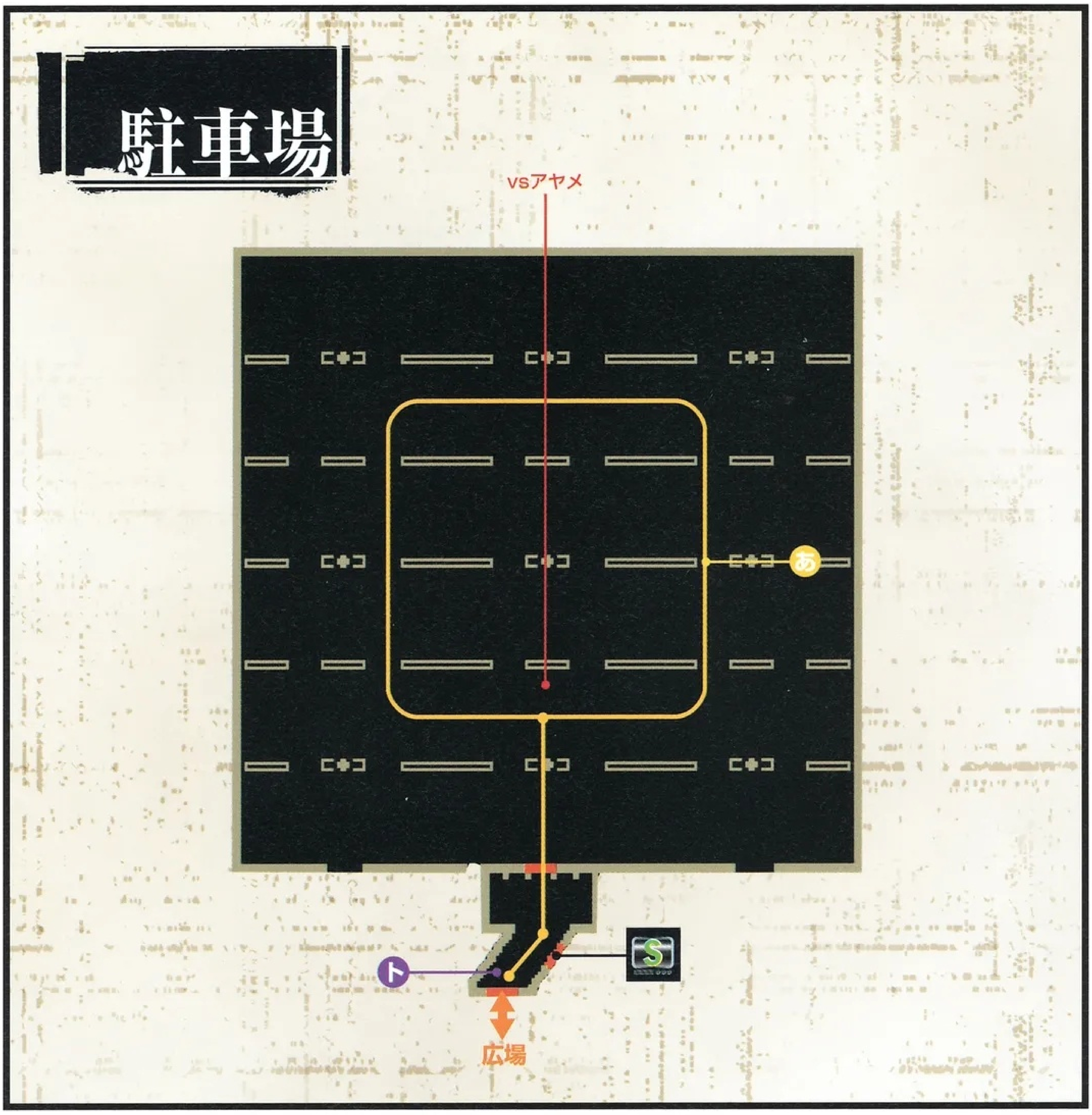
## セラミックスマイルのハートをすばやく撃ち抜け！

鬼ゴリラの的を6枚すべて撃つと扉が2つ開く。南側の扉は入口へ通じているので、西側のSpinny-Spinnyのジャンクションを選び、クルクル9のアトラクションへ進もう。クルクル9ではセラミックスマイルと戦うことになる。胸のハートを撃てば一撃で倒せるが、臆病な性格のため構えると背を向けて逃げてしまう。前方を見渡せる位置に立ち、セラミックスマイルがある程度接近してきたら、構えてすぐに胸のハートを撃とう。引き付けすぎると体当たりを食らってこちらが即死するので早めに構えること。逃げられたらターンして、再度ハートを狙う。これの繰り返しだ。セラミックスマイルを倒すと天使が現れ、魂弾とダンの魔銃が手に入る。ダンはこれで攻撃スピードや攻撃力など戦闘力が全体的に上昇し、装弾数も倍の12発になる。

⬅セラミックスマイルがこの辺りにきたら、すぐに構えて撃つ。コンがオススメ。

➡ダンの魔銃が復活し、ダンの戦闘力がさらにアップする。

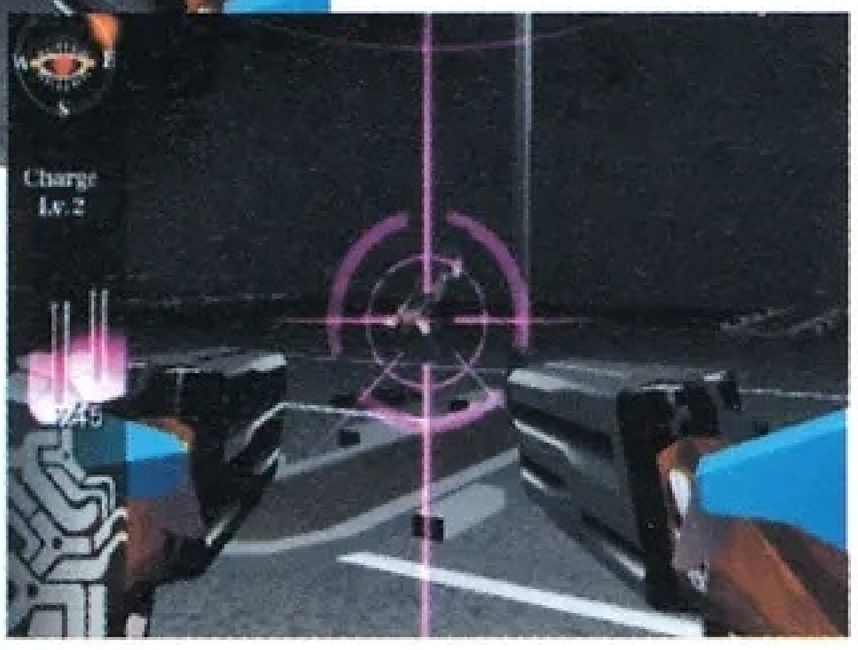
# 駐車場




## マシンガン娘アヤメ・ブラックバーン戦

駐車場を進むと謎の少女との戦闘になる。アヤメは、駐車場を時計回りに高速移動しながらマシンガンを連射してくる。闇の中を移動中の体が半透明になっているときは攻撃が効かないので、照明の下を通過するところを狙おう。ダメージを与えるごとに移動スピードが上がっていくので、タイミングをみてマスクのグレネードを撃ち込むか、コンなどの攻撃スピードの速い人格で攻撃するといい。POWERとRANGEを強化したマスクで、雷撃弾を当てるのがベストだ。アヤメの攻撃を受けるとチャージが解除されてしまうので、アヤメがある程度近くに来てからチャージし、タイミングよく当てよう。

←あの辺りで待ち、アヤメがある程度近くにきたらチャージする。




➡街灯の下にくるところを狙って撃つ。スピードにあわせて早めに撃つこと。

シナリオ03

# 邂逅 Encounter（後編）

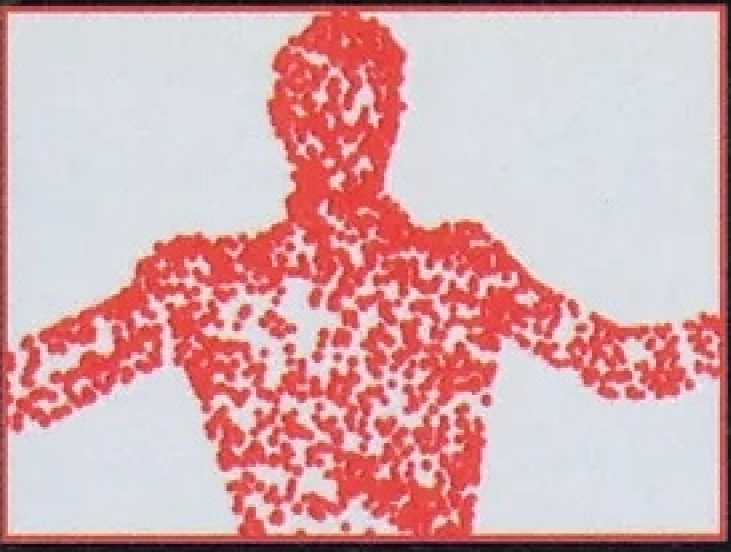
## 潜伏地“カーティス邸”の凶行

Ambush at "Curtis's Residence".

NEWORDER:NO.37

## 同業者カーティス・ブラックバーン暗殺依頼

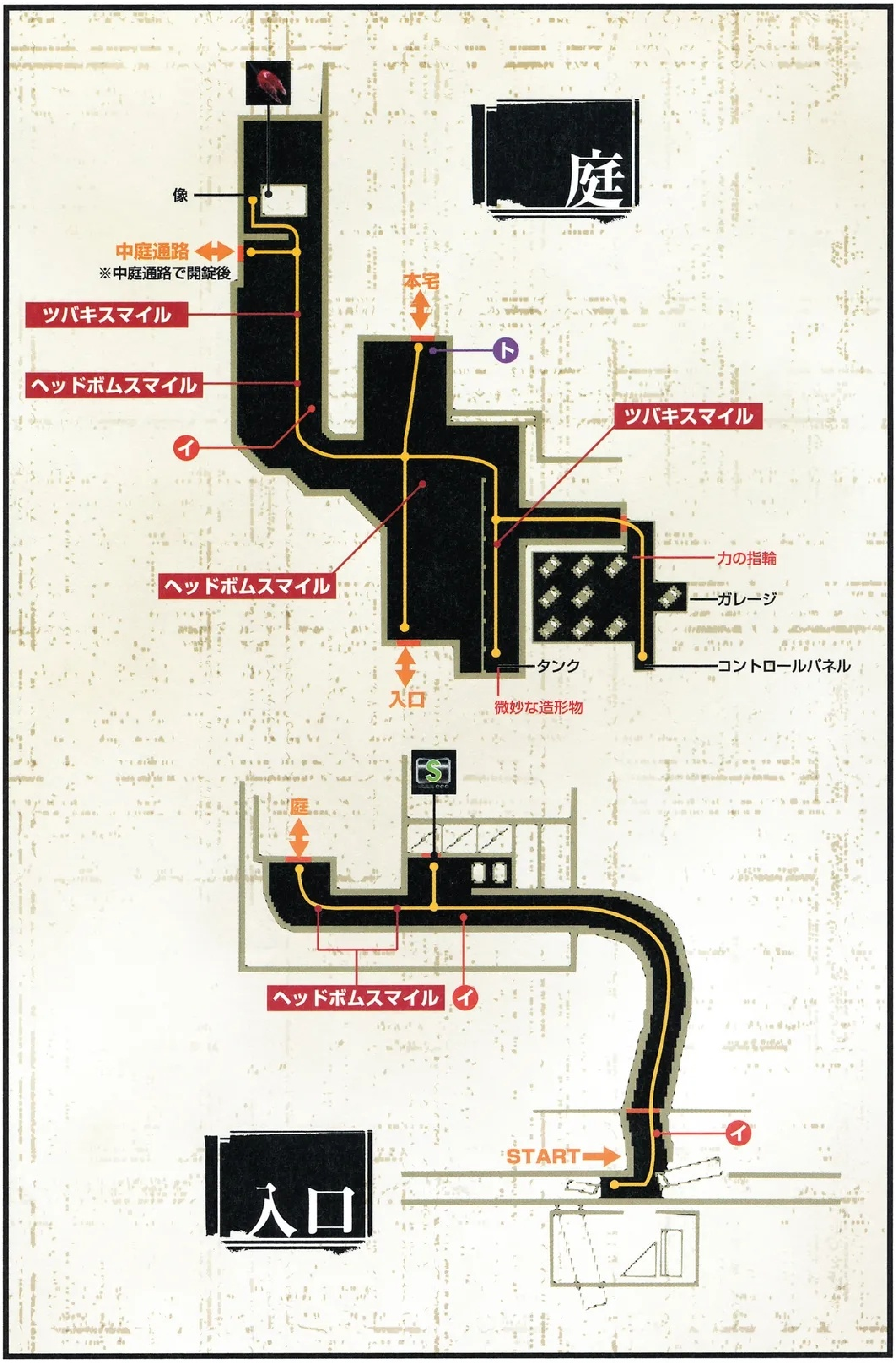
ORDER:Assassinate Curtis Blackburn, assassin.



| 入手 | |
|---|---|
| 魂弾 | 3コ |
| 微妙な造型物 | 2コ |
| 指輪 | 力の指輪 |

### フローチャート

| 場所 | | 内容 | ページ |
|---|---|---|---|
| （ガルシアンの家） | 居間 | 外へ出る | ― |
| （カーティス邸）入口 | 入口 | 先へ進み、庭へ | 070 |
| 庭 | 庭 | 北西の突き当たりの像をダンの魔弾で破壊し、魂弾（1つ目）を入手 | 070 |
| 庭 | 庭 | タンクのガソリンを炎の指輪で燃やし、微妙な造形物（1つ目）を入手 | 070 |
| 庭 | 庭 | ケヴィンの透明化を使ってセキュリティレーザーを通過し、ガレージへ | 070 |
| 庭 | ガレージ | 絵を参考にしてパネルを操作し、スージーから力の指輪をもらう | 070 |
| 本宅 | 本宅 | 水の指輪か風の指輪を使って暖炉の火を消し、魂弾（2つ目）を入手 | 072 |
| 本宅 | 本宅 | ヒビの入った壁をマスクで破壊して進み、中庭通路へ | 072 |
| 中庭通路 | 中庭通路 | ケヴィンの透明化を使ってセキュリティレーザーを通過し、先へ進む | 074 |
| 別宅 | ベッドルーム（東奥） | 壊れた時計に過去の指輪を使い、魂弾（3つ目）を入手 | 076 |
| 別宅 | ベッドルーム（西） | 警戒装置をOFFにして、大広間の扉を解除 | 076 |
| 別宅 | ベッドルーム（西奥） | コンで低い入口を通り、微妙な造形物（2つ目）を入手 | 076 |
| 別宅 | 大広間 | アヤメとの再戦。アヤメを倒したあと、警戒装置をOFFにして、プールのライトを点灯させる | 076 |
| 中庭通路 | プール | 微妙な造形物を2つ使ってバルブを操作し、プールの水を抜く | 074 |
| 中庭通路 | 羈絆門 | 魂弾を3つ持った状態で門番に話しかけ、先へ | 074 |
| 剥製室 | 剥製室 | レーザースマイルを駆除する | 077 |
| 剥製室 | 隠し通路 | ダンでドアを開ける | 077 |
| 剥製室 | 剥製室 | ダンでカーティスと一騎打ち。4ポイント先取で勝利。後編終了 | 077 |


庭
像
中庭通路
※中庭通路で開錠後
ツバキスマイル
ヘッドボムスマイル
イ
本宅
ト
ツバキスマイル
ヘッドボムスマイル
力の指輪
ガレージ
タンク
コントロールパネル
入口
微妙な造形物
庭
ヘッドボムスマイル
イ
イ
START
入口

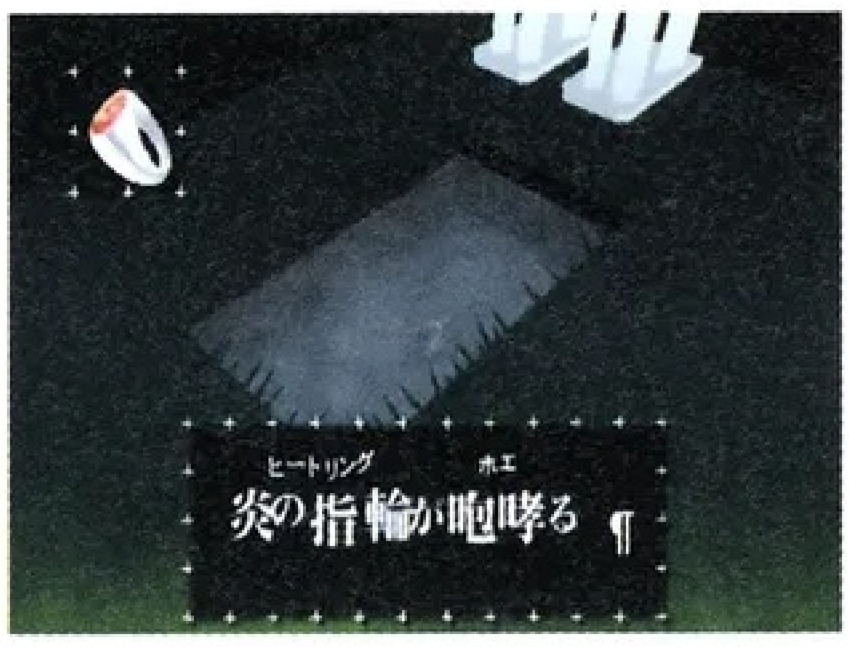
## 像を魔弾で破壊し、魂弾入手

入口で入手できるものはなにもないので、セーブする必要がなければヘッドボムスマイルを倒して庭へ進もう。庭ではまず北西の突き当たりにある像をダンの魔弾で破壊して、１つ目の魂弾を入手する。プール（中庭通路）への扉は反対側から鍵がかかっているので、魂弾を入手したら引き返そう。

⬅ダンの魔弾で像を破壊する。ヘッドボムスマイルを倒して薄い血液を3本ためよう。

## ガソリンには炎の指輪

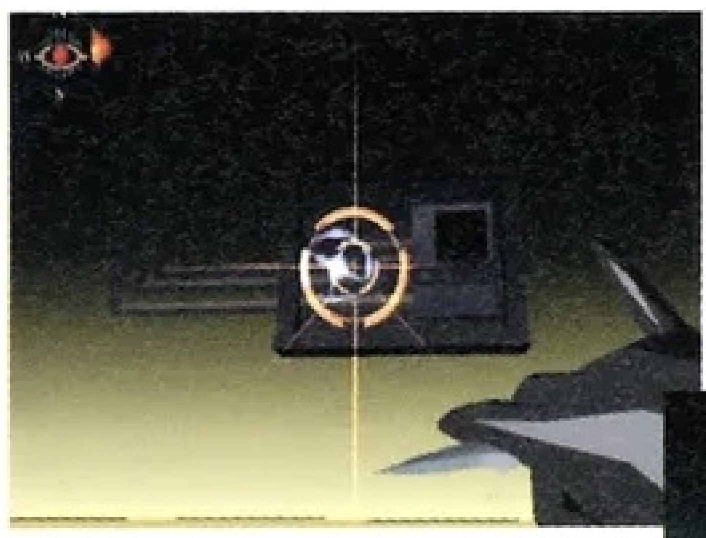
本宅前を横切って南へ直進すると、突き当たりにガソリンの臭いのするタンクがある。炎の指輪でガソリンを消滅させると、微妙な造形物を取ることができるので忘れずに取っておこう。このシナリオでは2つの微妙な造形物を入手でき、中庭通路にあるプールで必要となる。




⬅炎の指輪を装備してタンクを選んだら、１つ目の造形物を入手しよう。

## ガレージで車を移動させ、力の指輪を入手しよう

セキュリティレーザーをケヴィンの透明化で通過し、ガレージへ入ろう。ガレージに入ってすぐ目の前の端末を攻撃しておくとセキュリティレーザーを切ることができる。ガレージの奥へ向かうとコントロールパネルがある。近くにかかっているパネルの駐車位置を覚えたら、コントロールパネルを何度か操作して車を同じ駐車位置に変えよう。左端の真ん中が開くように操作すると、スージーが現れ、力の指輪をもらえるようになる。攻撃力が2倍になる便利な指輪で、ボス戦では重宝する。必ず入手しよう。



⬅この端末を破壊すればガレージへの出入りがラクになるが、力の指輪を入手したらガレージに用はない。

➡レバーを上下左右に操作して、左端の真ん中が開くように車を移動させよう。

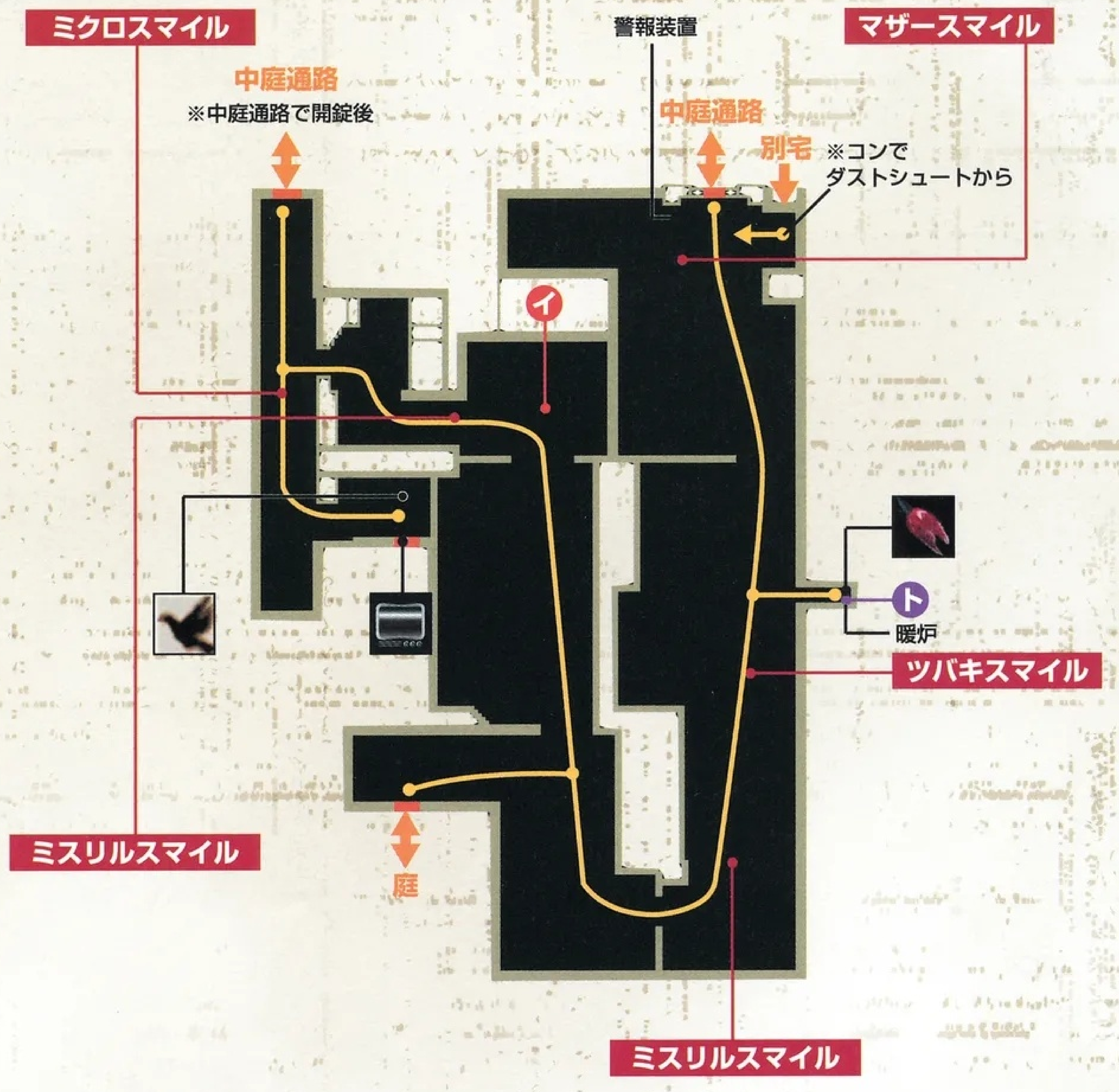
## 御主人様（マスター）、レベルアップさせるスキルを見極めないとヤバイです

濃い血液をもとに作った血清で行うスキルのレベルアップは、どの人格のどのスキルから強化していくか悩むところだ。基本的には自分の好みor使いやすい人格を強化していけばいいのだが、ボス戦などでマスクやカエデといった特定の人格を強化していないと苦戦する場面もある。また、各シナリオで作成できる血清には上限があるため、いくら濃い血液があっても、もうそのシナリオでは血清を作成できない＝スキルを強化できない、といった事態も発生する。スキルの強化に必要な血清は、レベルが低いほど少ないので、ダン、カエデ、マスク、コンあたりのよく使う人格は早めにレベル２ぐらいまで上げておくといい。特にオススメなのは連射能力に優れたコン。４つのスキルをLv.４にすればクリティカルロックオンのアビリティも習得し、高い攻撃能力を発揮してくれる。あとはイシザカランドとカーティス邸でのアヤメ戦に活躍するマスクを強化しておくといい。

⬅驚異的な連射性能で敵を圧倒できるコン。体力の指輪で体力の低さをカバーしよう。

➡ケヴィンはINVISIBLEだけ強化、というスタンスでも問題ない。

# 本宅


ミクロスマイル
中庭通路
※中庭通路で開錠後
警報装置
マザースマイル
中庭通路
別宅
※コンで
ダストシュートから
イ
ト
暖炉
ツバキスマイル
ミスリルスマイル
庭
ミスリルスマイル

## ミクロスマイルを倒して、鳩書簡を入手

本宅に入って進むとルートが南北に分岐する。まずは北へ進んで、その先にいるミクロスマイルを倒して全人格を覚醒させてしまうといい。イワザルのいる辺りまで進んだらミスリルスマイルを倒し、飛来してくるミクロスマイルを撃ち落そう。中庭へ進む扉はロックされているので、南の部屋へ進んで鳩書簡を入手して、入口のほうへ戻ろう。

←ここで読める鳩書簡でスージーやケスの詳しい情報を入手できる。

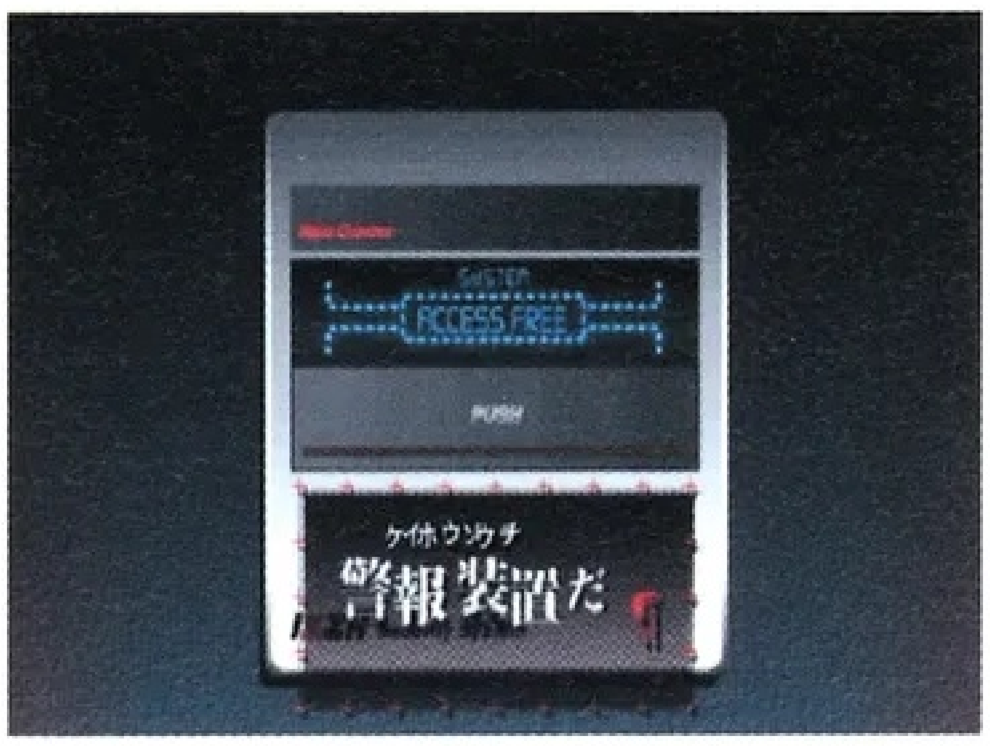
## 暖炉の炎を消し、2つ目の魂弾を入手

ミスリルスマイルやツバキスマイルを倒し、暖炉のところまで進もう。ここの暖炉の炎は、水の指輪か風の指輪で消火することができる。炎を消せば暖炉の奥にある2つ目の魂弾を取ることが可能だ。さらに暖炉の奥でコヨーテの跳躍を使えば、暖炉の中に潜んでいるトラヴィスからカーティスとアヤメに関する話を聞くことができる。コヨーテが覚醒しているなら、話を聞いておこう。

←炎は水の指輪か風の指輪で消す。済んだら体力の指輪に戻すのを忘れずに。

## マザースマイルを倒し、中庭通路へ進め

ヒビの入った壁をマスクのグレネードで破壊して進むとマザースマイルが登場する。卵を破壊しながら近づいて、寄ってきたマザースマイルのコアを連射して倒そう。中庭通路への扉の横にある警報装置は、中庭通路のセキュリティレーザーにひっかかったときに警報を解除するのに使用する。なお、ここへはコンで別宅のダストシュートに入れば一気に移動してこれるので、覚えておこう。



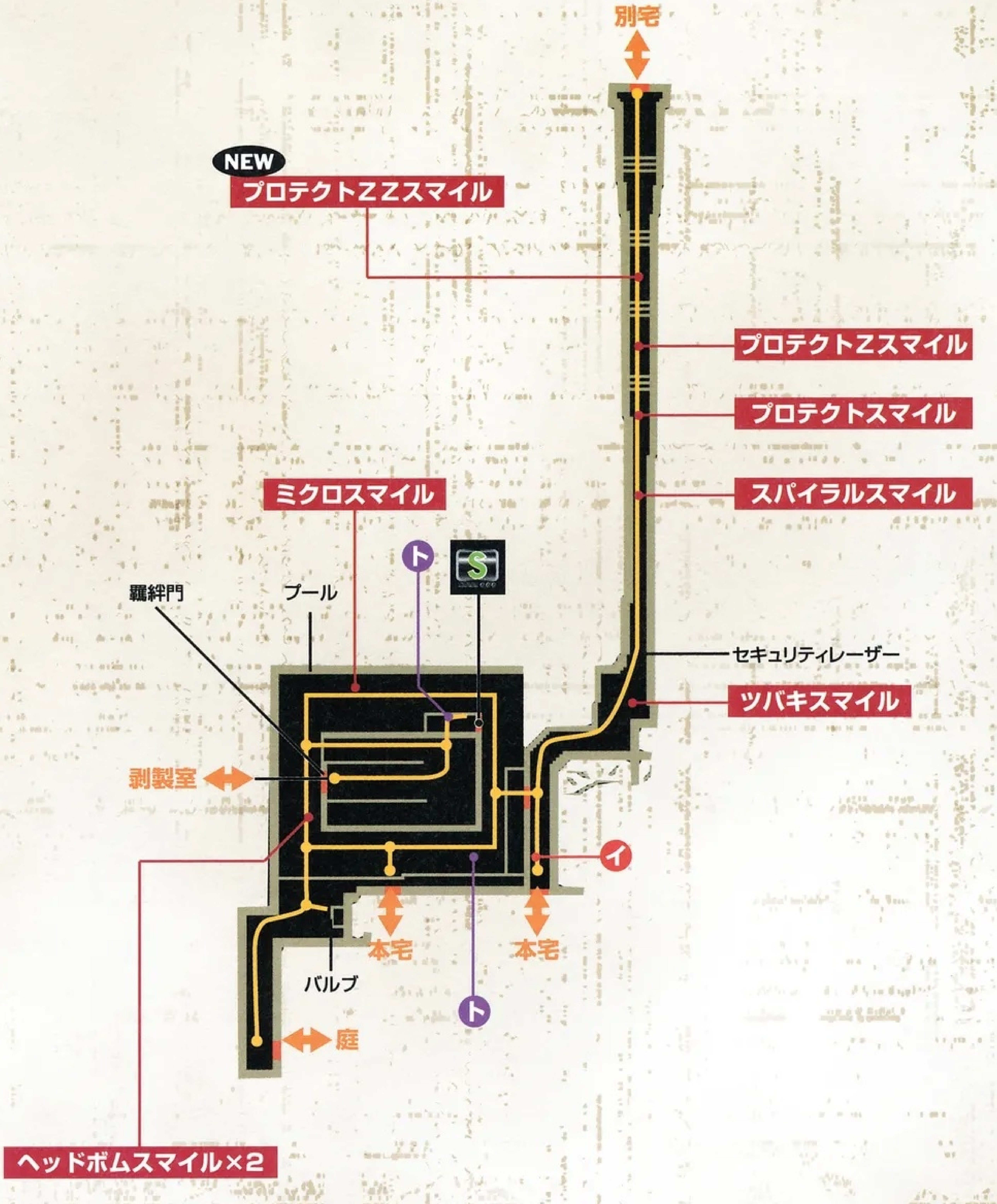

←この先の中庭通路の警報を作動させてしまった場合は、ここで解除しよう。

## 御主人様（マスター）、ヤバイです。一度クリアしたシナリオは何度も楽しむことができます！

シナリオ選択画面では、すでにクリアしたシナリオも選べる。レベルアップさせたスキルと入手した指輪が最新の状態でプレイしなおすことができるので、戦闘面ではかなりラクに進めるだろう。ただし、指輪以外のアイテム、魂弾や微妙な造形物はもう一度入手しなおす必要があり、マスクの覆面も各シナリオの初期状態に戻る。また、いきなり後編から始めるといったことは不可能だ。再プレイでは、使わなかった人格でプレイしたり、血液を集めてみるといいだろう。

←ウルメイダインターシティでは、ウルメイダメダルや会長名鑑を再度入手することになる。

# 中庭通路



別宅
NEW
プロテクトZZスマイル
プロテクトZスマイル
プロテクトスマイル
スパイラルスマイル
ミクロスマイル
羈絆門
プール
セキュリティレーザー
ツバキスマイル
剥製室
イ
本宅
本宅
バルブ
ト
ト
S
庭
ヘッドボムスマイル×2

## ケヴィンの透明化で別宅まで走れ！

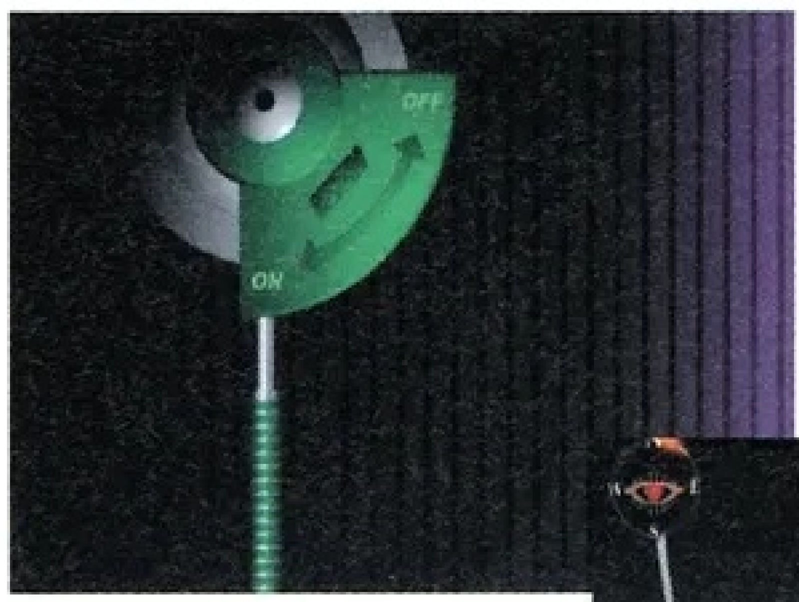
まずは北へ進んで別宅を目指そう。通路上にはスパイラルスマイルと3種類のプロテクトスマイルが並んでおり面倒なので、セキュリティレーザーの前でケヴィンの透明化を使ったら、そのまま別宅まで突破してしまうのがラクでいい。もたもたしていると敵の目の前で透明化が切れるので、立ち止まらずに別宅まで一気に突っ走ること。きっちり倒して進むなら、レーザーを通過してスパイラルスマイルを倒したあとマスクに交替し、プロテクトスマイルに通常攻撃の火炎弾、プロテクトZスマイルに１段階チャージの雷撃弾、プロテクトＺＺスマイルに2段階チャージの収縮弾、と撃ち込んで倒していこう。

⬅ツバキスマイルを倒したら、レーザーの前で透明化を使う。

⬅そのまま一気に別宅まで走ろう。INVISIBLEのスキルがレベル０でも間に合う。

## プールの水を抜き、羈絆門へ

別宅の大広間でアヤメを倒し、警戒装置をオフにするとプールに灯りがつく。まずはプールサイドを徘徊しているヘッドボムスマイル2体を倒して、トラヴィスに話を聞こう。本宅や庭に戻る用事がある場合は、コヨーテで2つの扉を開錠しておくと自由に行き来できて便利だ。微妙な造形物を2つ使ってバルブを操作すると、プールの水が抜けて中に入れるようになる。プール内のヒビの入った壁をマスクで破壊するとハーマン部屋が現れる。羈絆門でのレーザースマイル戦では即死する可能性が高いので、必ずここのハーマン部屋に立ち寄っておくこと。



⬅庭と別宅で入手した微妙な造形物を使い、バルブを回してプールの水を抜く。

➡スロープを降りてプール内へ移動し、壁を壊してハーマン部屋に寄っておこう。

### 御主人様（マスター）、ヤバイです。各プロテクトスマイルに対応する攻撃手段を覚えてください！

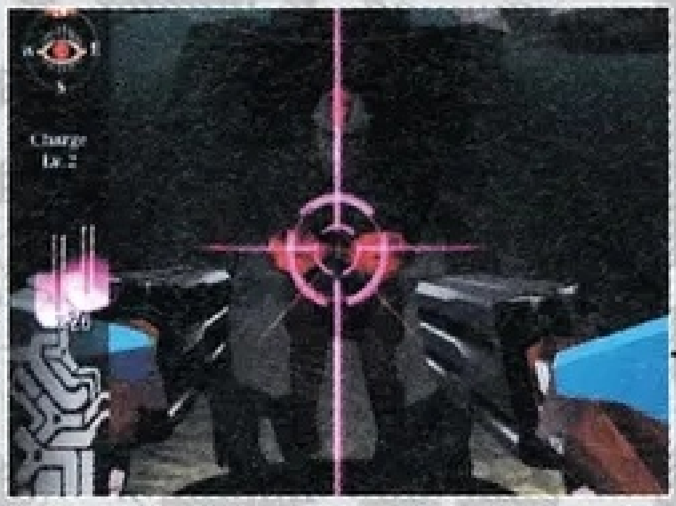
カーティス邸の中庭通路でプロテクトＺＺスマイルが初登場すると、３種類のプロテクトスマイルが出揃う。いずれもマスクでしか倒せないが、ダメージを与えられる攻撃手段がそれぞれ異なるので、各プロテクトスマイルに有効な攻撃を覚えておこう。

**プロテクトZスマイル**

➡脚が青いプロテクトＺスマイルには１段階チャージ！

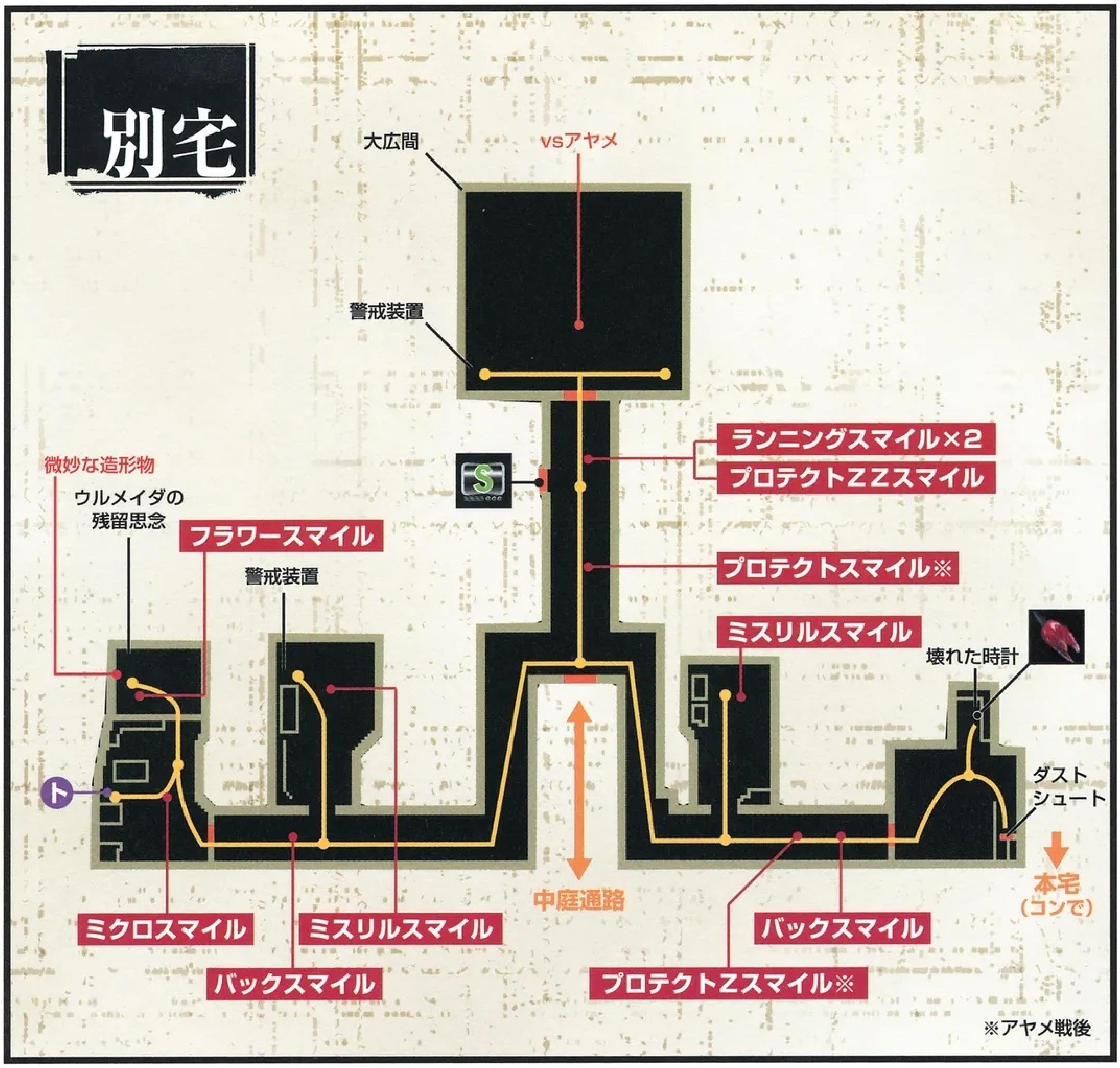
**プロテクトスマイル**

⬅茶色のプロテクトスマイルにはチャージなし！



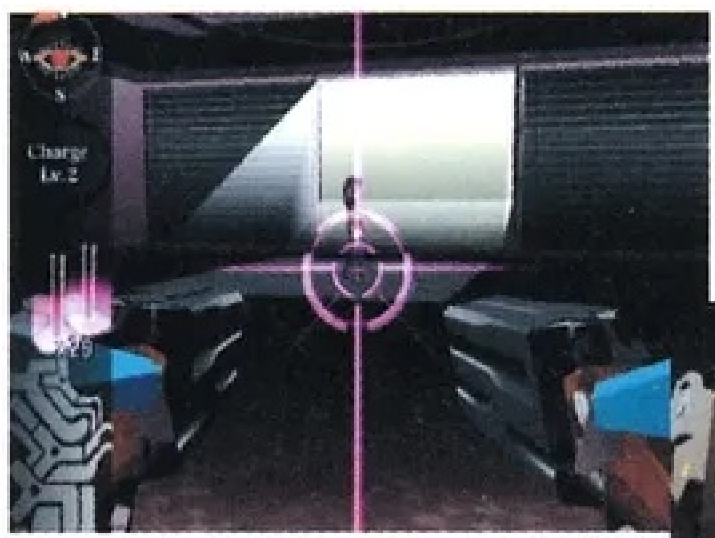
**プロテクトZZスマイル**

⬅赤色のプロテクトＺＺスマイルには2段階チャージ！



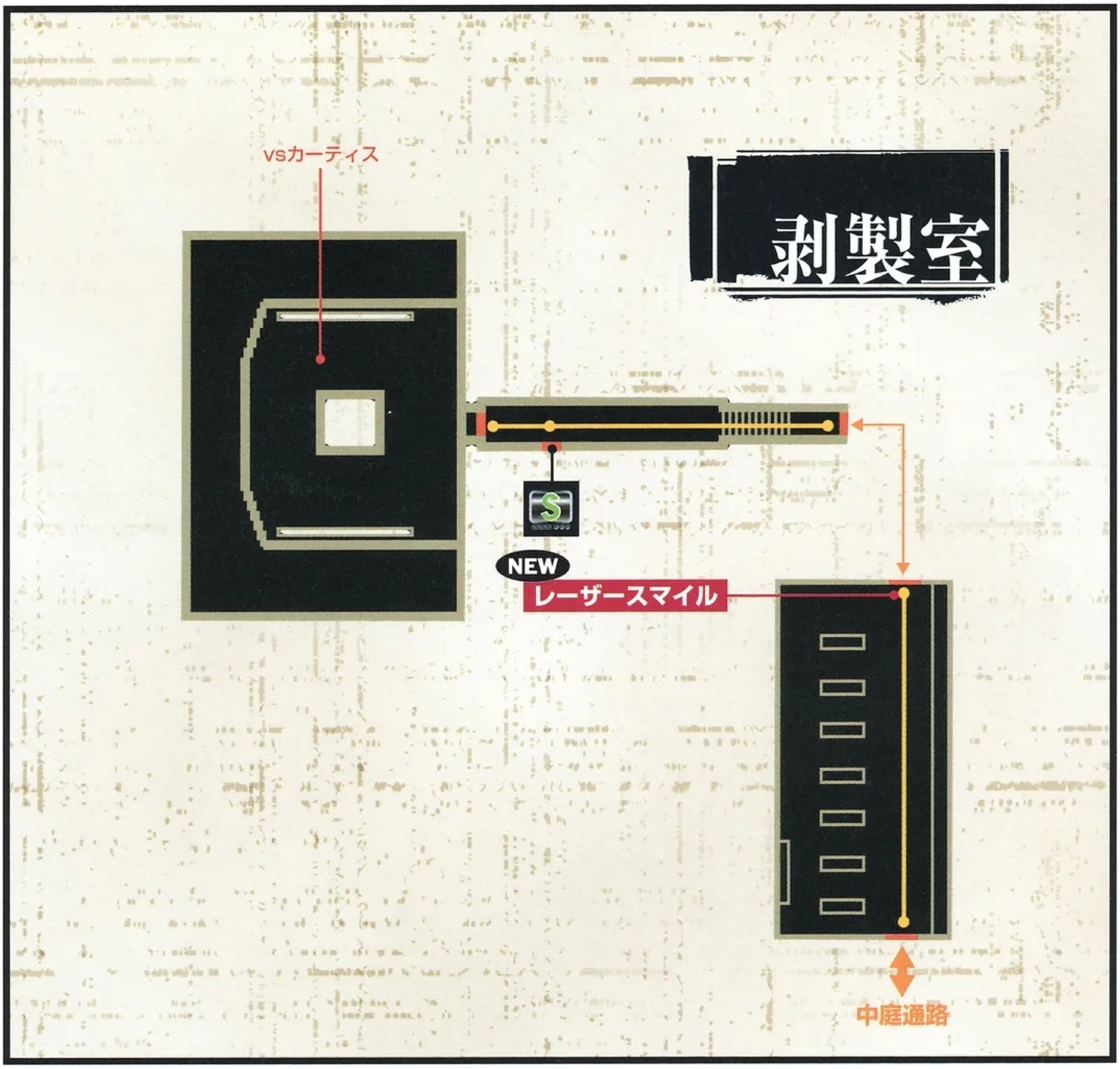

## 大広間でアヤメとの決戦にはマスクを強化して挑め！

別宅でやることは多い。まずは西へ進んで最初の寝室で警報装置をオフにしよう。これでアヤメの待つ大広間への扉が開く。さらに奥の部屋にコンで入り、2つ目の微妙な造形物を入手しておく。アヤメ戦に備えてマスクのPOWERやRANGE、SPEEDを強化したらハーマン部屋でセーブし、大広間へ向かおう。アヤメの攻略法は基本的にイシザカランド駐車場のときと同じでＯＫだ。ただし、体力が5倍になっており長期戦になるので、薄い血液は多めに用意しておこう。シャッターの開いた明るいところにアヤメが立ち止まったら、力の指輪を装備したマスクの収縮弾を足元を狙うように撃ち込む。アヤメに対してはダンの魔弾によるダメージが大幅に低下するため使わないほうがいい。また、コンで対峙するとアヤメの移動スピードが1.5倍になってしまうので注意しよう。アヤメを倒したら大広間の警報装置をオフにし、プールのライトをつける。東側の寝室で壊れた時計に過去の指輪を使って3つ目の魂弾を手に入れたら、コンでダストシュートに入って本宅に戻ろう。



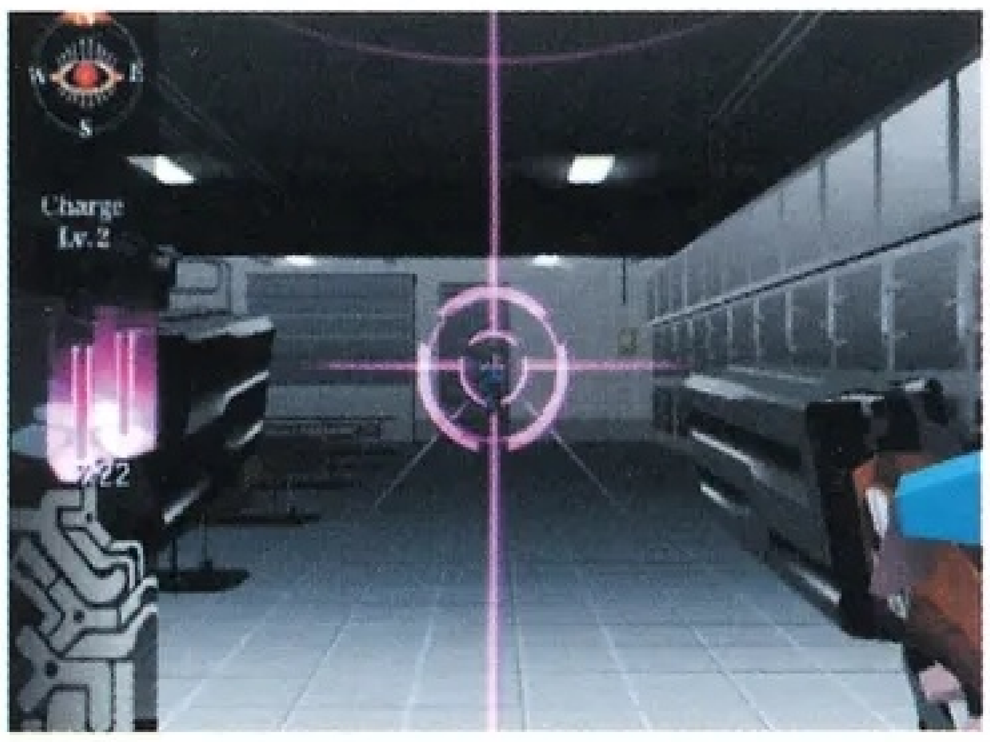
⬅アヤメが立ち止まったら足元を狙って収縮弾をぶっ放せ！

➡大広間の警報装置を解除し、微妙な造形物と魂弾を入手したら中庭通路のプールへ。




## レーザースマイル戦は0.1秒を争う

羈絆門で戦うことになるレーザースマイルは、登場後数秒でレーザーを放ち、これに当たると即死となる。レーザースマイルは移動しないので、部屋に入ったらある程度近づき、すぐに頭を撃ち抜こう。スピード勝負なので、SPEEDとWAVERを強化したコンで挑むか、カウンターアタックを使うといい。




←マスクで部屋に入ったらその場ですぐに収縮弾を撃って倒すのも手だ。

## ハトの首の動きに注目しろ

最後のハーマン部屋で準備を終えたらダンで剥製室に入ろう。カーティスとの戦いは、4本先取の早撃ち勝負となる。カーティスの腕にとまっているハトが飛び立ったら、すぐに構えて発砲しよう。ハトはたまにフェイントを使うが、首を上に伸ばした次に飛び立つので、これを目安にするといい。

←ハトが飛びたつ前に構えると1本取られる。4本先取されるとダンは死亡だ。

シナリオ04

# 分身（前編）
# Alter Ego

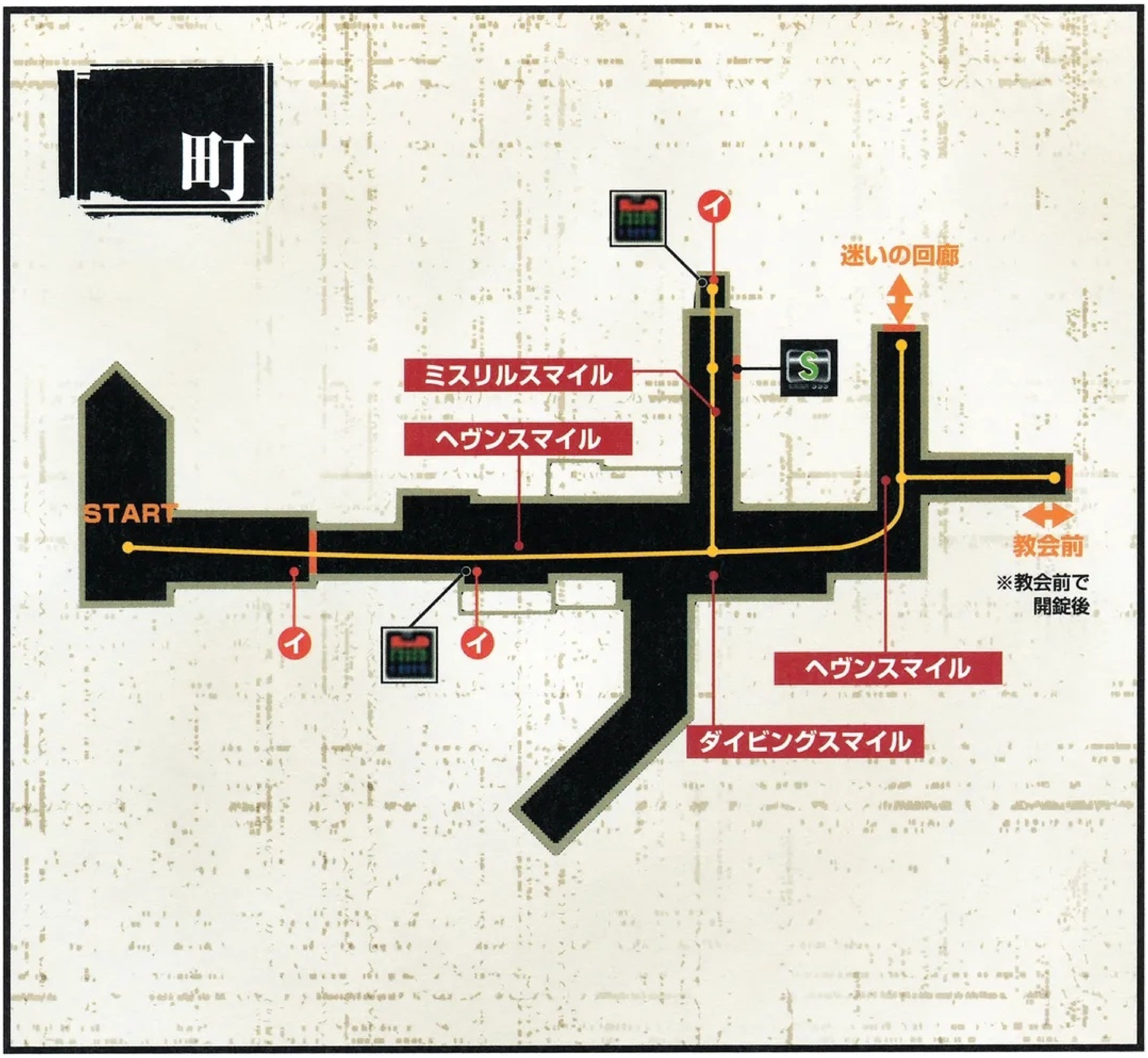
## ドミニカ共和国“光と影の町”の迷走
Wandering in the republic of light and shadow, "Dominica".

## NEWORDER:NO.38
## コミック作家トレヴァー・パールハーバー密殺依頼
Kill the Comic Author Trevor Pearl Harbor in secrecy.

| 入手 | |
|---|---|
| 色見本 | 9コ |
| 微妙な造型物 | 1コ |
| 指輪 | なし |

### フローチャート

| 場所 | | 内容 | ページ |
|---|---|---|---|
| （ガルシアンの家） | ハーマン部屋 | ＴＶをつける | － |
| | 居間 | 外へ | |
| （ドミニカ共和国）町 | 鐘楼裏 | イワザルから色見本（１つ目）をもらう | 079 |
| | | マスクでタルを選択して破壊し、イワザルから色見本（2つ目）をもらう | |
| 迷いの回廊 | 迷いの回廊 | イワザルから色見本（3つ目）をもらう | 080 |
| | | コンを使って正しい道を選んで進み、教会前へ | |
| 教会前 | 教会前 | イワザルから色見本（4つ目）をもらう | |
| | 住宅街 | イワザルから色見本（5つ目）をもらう | |
| 教会 | 聖堂１階 | イワザルから色見本（6つ目）をもらう | 082 |
| | 聖堂２階 | イワザルから色見本（7つ目）をもらう | |
| | 聖堂通路 | 炎の指輪でランプに火を灯すと出現する通路を進む | |
| 礼拝堂 | 朽ちた聖堂 | デュプリケータースマイルをダンの魔弾で倒して進む | 083 |
| アトリエ | アトリエ | マスクでタルを壁を破壊して進み、イワザルから色見本（8つ目）をもらう | 084 |
| 入口 | 階段通路 | 過去の指輪で壊れた懐中時計の時間を戻し、微妙な造形物を入手 | |
| | 風車広場 | イワザルから色見本（9つ目）をもらう | |
| 玄関先 | 丘 | 風の指輪を使って、風車を動かし、トレヴァー邸のゲートを開く | 086 |
| | トレヴァー邸前 | 微妙な造形物を使い、コントロールパネルを開ける。色見本を9つすべて入手していれば自動入力され、トレヴァー邸の入口が開くので、中へ | |
| | 通路 | デュプリケータースマイル（なりかけ）をダンの魔弾で倒す。前編終了 | |




## ハンサムマンの色見本を集めろ

ドミニカ共和国には羈絆門が存在しないため、魂弾を集める必要はない。ただし、ターゲットであるトレヴァーの邸宅に入るには、ハンサムマンの色指定の入力が必要なため、色見本を集めなければならない。色見本はマップの各地にいるイワザルから1つずつもらうことができ、全部で9つ存在する。トレヴァー邸に入るには9つすべてが必要だ。

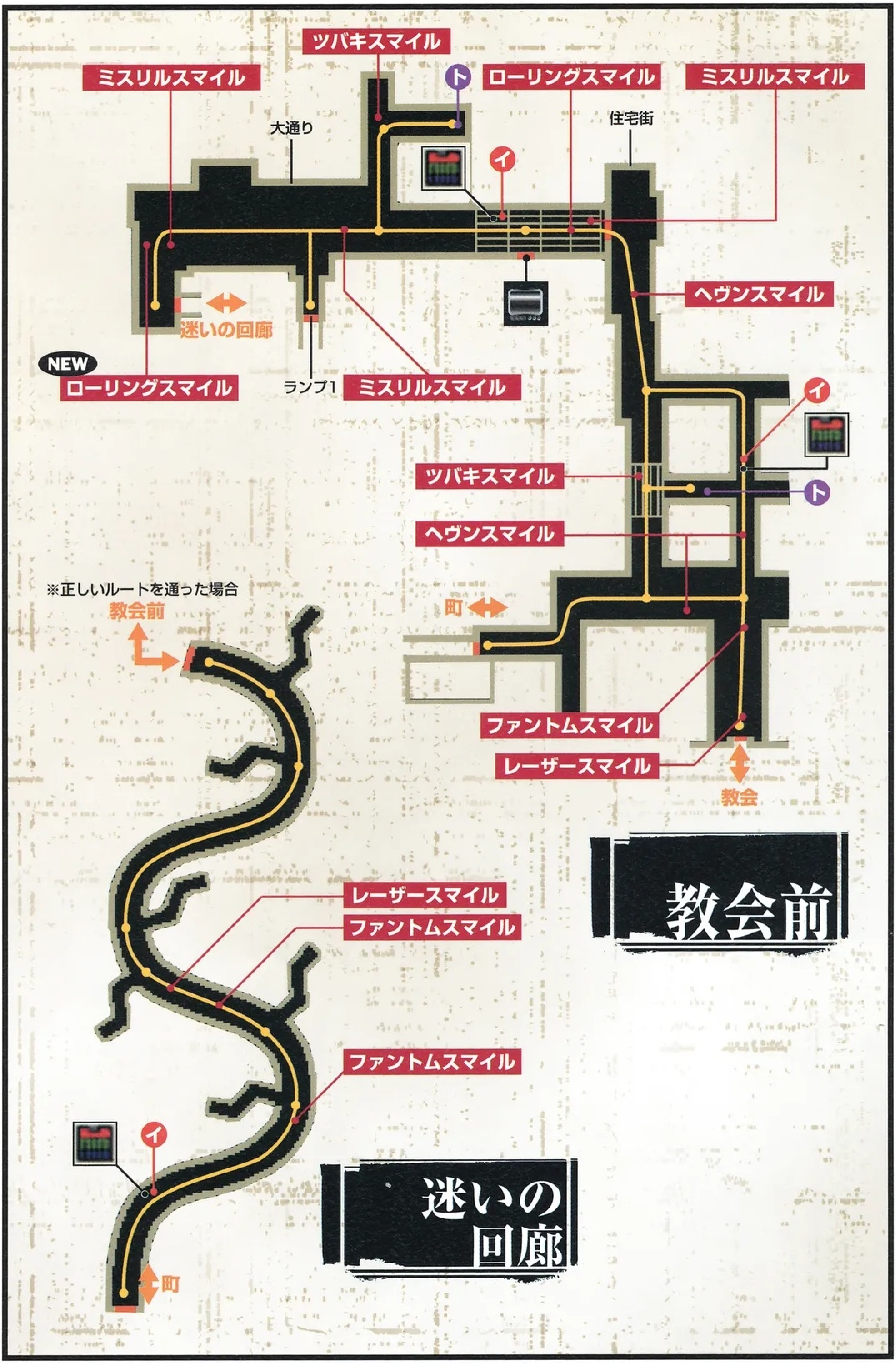
⬅ハンサムカラーの色指定を正しく入力するために必要な色見本を集めよう。

## 最初の町でまずは2つ入手

スタート地点から直進して扉を通ると、イワザルから1つ目の色見本をもらえる。そのまま東へ進むとルートが分岐するので先に北の路地へ向かおう。突き当たりのタルをマスクで選択して破壊し、奥のイワザルから2つ目の色見本をもらう。教会前へ続く扉は反対側からロックされているので、色見本を2つ手に入れたら次は迷いの回廊へ向かおう。

⬅先回りして色見本を探し出してくれるイワザル。今回は大活躍だ。

➡邪魔なタルはマスクを選択して、プロレス技で破壊しよう。


ツバキスマイル
ミスリルスマイル
ト
ローリングスマイル
ミスリルスマイル
大通り
住宅街
イ
ヘヴンスマイル
迷いの回廊
NEW
ローリングスマイル
ランプ1
ミスリルスマイル
イ
ツバキスマイル
ト
ヘヴンスマイル
※正しいルートを通った場合
教会前
町
ファントムスマイル
レーザースマイル
教会
教会前
レーザースマイル
ファントムスマイル
ファントムスマイル
イ
町
迷いの
回廊

## コンの聴覚を頼りに迷いの回廊を突破しろ

迷いの回廊に入って少し進むと、イワザルから3つ目の色見本をもらえる。あとは北へ進んで教会前へ向かおう。ただし、迷いの回廊の名のとおり、ただ進むだけではたどり着けない。左右の扉のうち正しい扉を進まないとループしてしまうのだ。コンに交替して、視覚化の特殊能力を頼りに正しい扉を進んでいくといい。正しい左の扉へ2回入ったあと、北へ進めば教会前へ移動できる。なお、迷いの回廊ではファントムスマイルとレーザースマイルが登場する。レーザースマイルのレーザーを食らっても羈絆門のときのように即死することはないが、スキャン後一定時間でレーザーを撃ってくる性質は変わらないので、発見したらすぐに頭部を撃って倒そう。

←レーザースマイルは移動せず、レーザーを撃つと消滅する。

→コンなら正しい扉からオレンジ色の波紋が生じるのが見える。

## ローリングスマイルの高速接近に注意

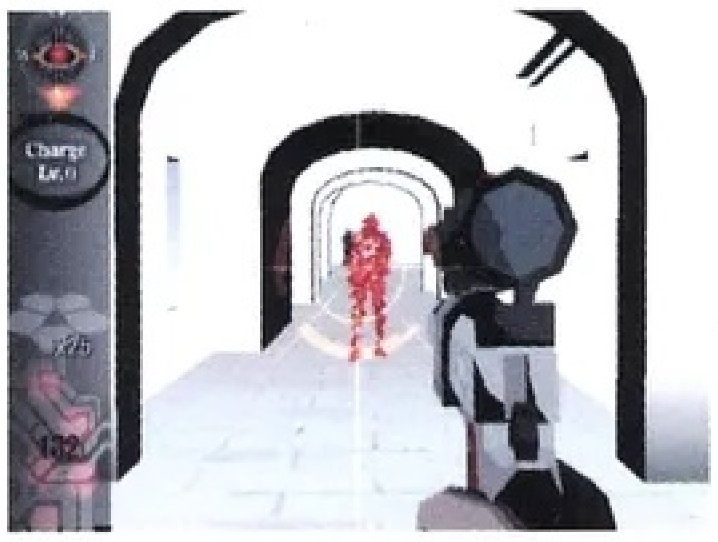
迷いの回廊を抜けて教会前の大通りに入るとローリングスマイルが初登場となる。全身を丸めて高速で転がってくるため、腫瘍を狙うのは難しい。接近スピードが非常に速いので、コンの連射、マスクなどのチャージショットかカウンターアタックなどで対応するといい。通路の奥にあるランプは、トレヴァー邸の玄関先と行き来ができるようになる便利なものだが、玄関先でランプに火を灯さなければ使えない。使用できるのは前編の終盤になるのでここでは無視していい。北の路地では、カエデの血のシャワーで結界を消滅させられる。奥ではトラヴィスから話を聞くことができるので立ち寄っておこう。ハーマン部屋の近くでイワザルから4つ目の色見本を受け取ったら、扉を通って住宅街へ入ろう。

←高速回転であっという間に接近してくるローリングスマイルはやっかいだ。

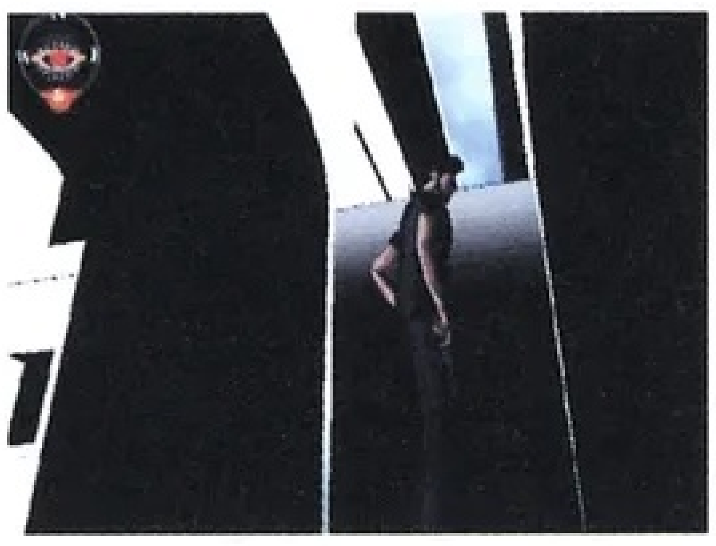
→ハーマン部屋に入ると、出たときに目の前にヘヴンスマイルがいるので要注意。

## コヨーテを覚醒させているならあちこち回ろう

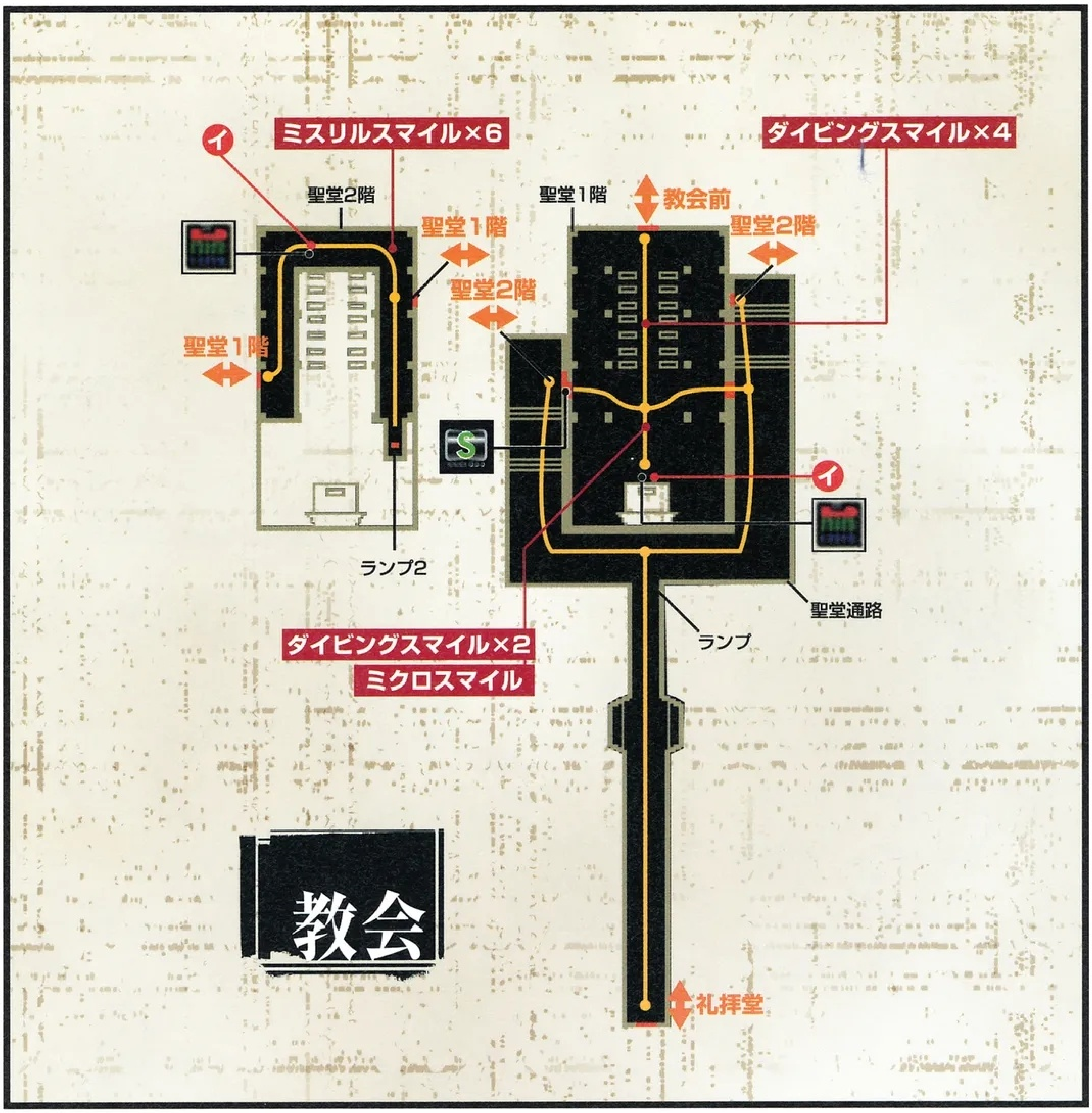
住宅街では南へ進んで教会を目指す。途中、東側の通路でイワザルから5つ目の色見本を受け取ろう。教会へはそのまま南へまっすぐ進めばいいが、レーザースマイルがいるので危険。スキャンしたあと横に移動し、レーザーを回避するといい。レーザーを撃てばレーザースマイルは消滅する。なお、コヨーテを覚醒させているなら、もう一方の通路の途中で跳躍し、トラヴィスに話を聞いておくといい。また、南西の突き当たりの扉をコヨーテで開錠しておけば、町と教会前を直接行き来できるようになる。



←カエデなら遠距離からスキャンできる。ヘヴンスマイルを倒したらすぐに戻ってレーザーを回避しよう。



←ここで跳躍して進めばトラヴィスからランプによる近道の話を聞くことができる。

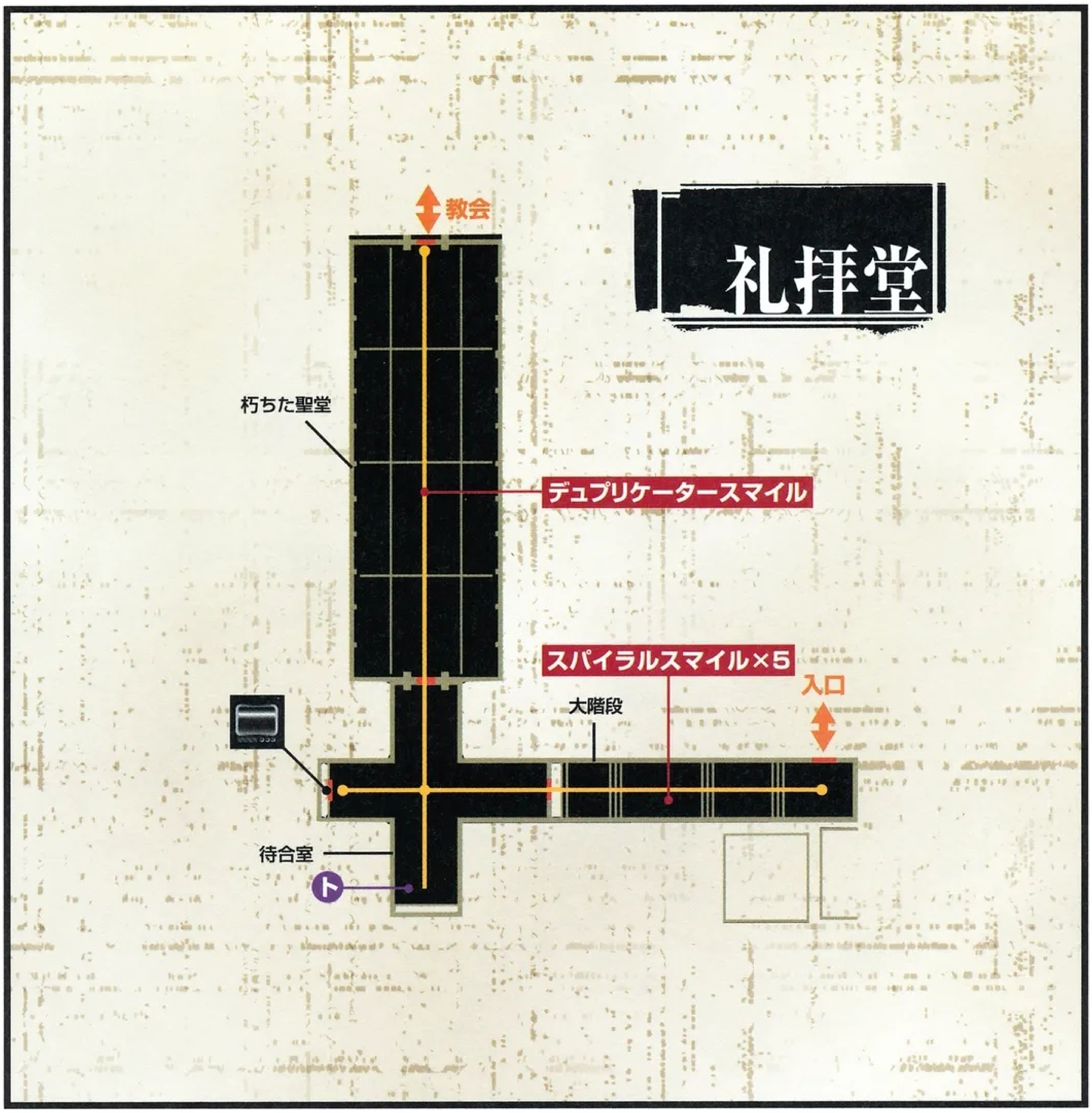



## 色見本を2つ入手し、隠し通路から礼拝堂へ進め

教会の聖堂1階を進むとダイビングスマイルが大量に出現する。少しずつ進んでなるべく一度に出現させないようにして腫瘍を撃っていくか、グレネードでまとめて倒そう。ミクロスマイルもいるのですばやくスキャン→ロックオン切替して攻撃すること。1階でイワザルから6つ目の色見本をもらったら、聖堂通路から階段を登って2階へ行こう。2階ではミスリルスマイルが大量にいるので、狙いにくい角以外で戦うといい。2階にあるランプも玄関先との近道に使うもので、まだ使用できない。教会で色見本を2つ入手したら、聖堂通路のランプを炎の指輪で灯して隠し通路を出現させ、礼拝堂へ向かおう。

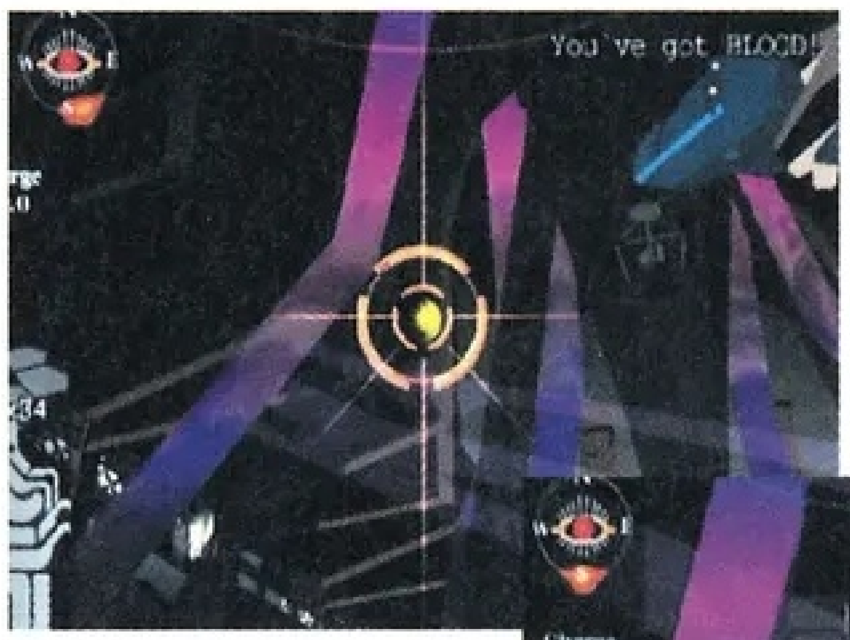
⬅2階の色見本を忘れないように。忘れた場合は最後に玄関先からランプを使って取りにこよう。

➡聖堂通路のランプに火を灯すと隠し通路が出現し、礼拝堂へ進めるようになる。



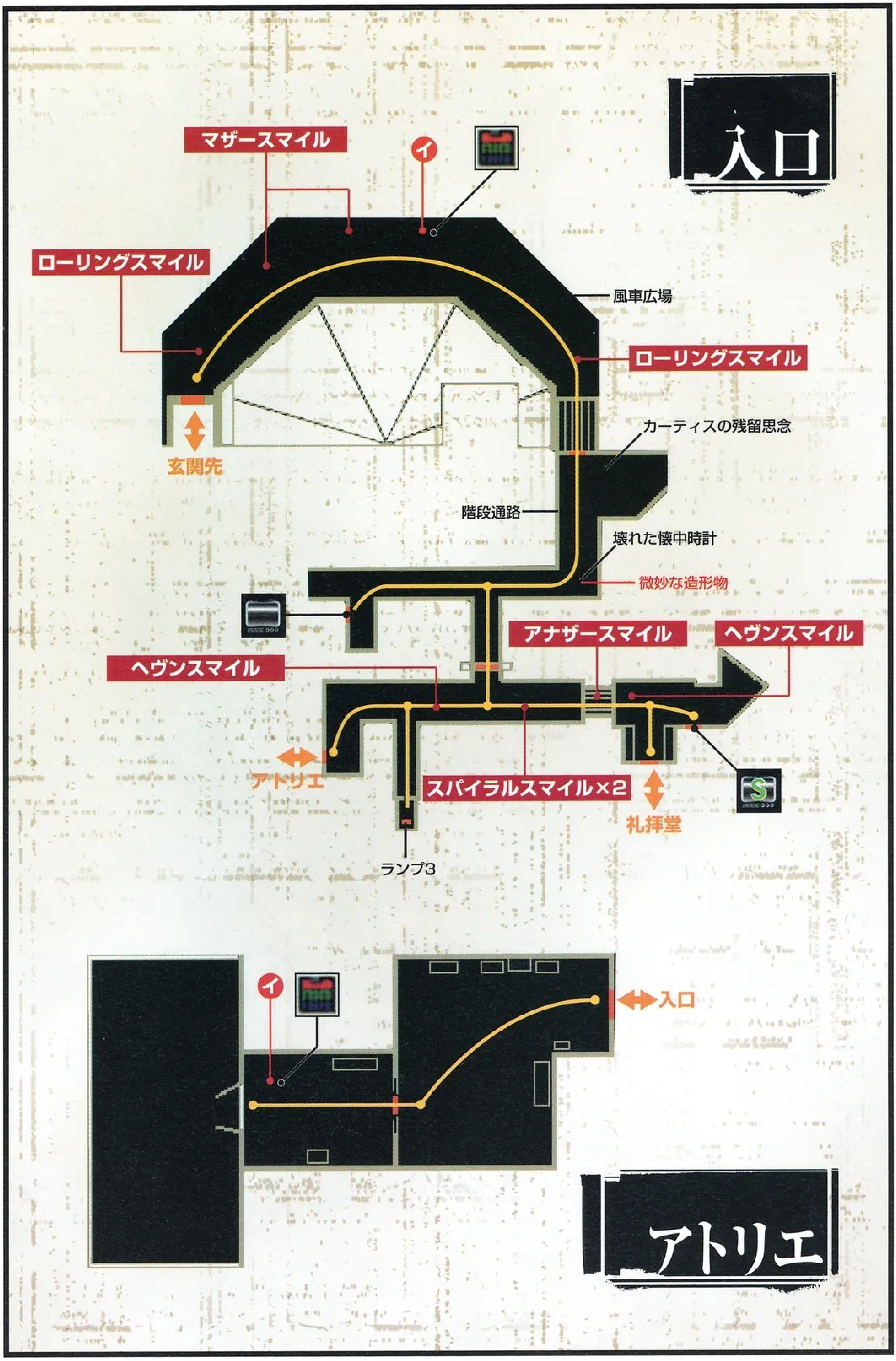

## 朽ちた聖堂でのデュプリケータースマイルとの死闘

礼拝堂に入ると、まず最初に朽ちた聖堂でデュプリケータースマイルと戦うことになる。ここのデュプリケータースマイルはかなり巨大で、聖堂いっぱいに張り巡らした根に計4つものコアがあり、やっかいだ。「敵闘」ならコンで黄色いコア3つを連射でつぶし、最後に赤いコアにダンの魔弾を撃ち込もう。「死闘」の場合は4つのコアすべてが赤色になるので、卵から生まれるヘヴンスマイルを倒しながらタイミングよく魔弾を撃って各コアを破壊していく必要がある。デュプリケータースマイルを倒したら、待合室でトラヴィスから話を聞き、大階段のスパイラルスマイルを倒して入口へ向かおう。



←卵を始末したら、すぐにコアの破壊にかかる。これの繰り返しでコアを破壊していこう。

➡赤いコアはダンの魔弾で破壊しよう。赤も黄色も魔弾なら一撃で破壊できる。


入口
マザースマイル
イ
ローリングスマイル
風車広場
ローリングスマイル
玄関先
カーティスの残留思念
階段通路
壊れた懐中時計
微妙な造形物
アナザースマイル
ヘヴンスマイル
ヘヴンスマイル
アトリエ
スパイラルスマイル×2
礼拝堂
ランプ3
イ
入口
アトリエ

## アトリエにて8つ目の色見本を入手

礼拝堂から入口に来たら、アナザースマイルやスパイラルスマイルを倒しながら西にあるアトリエを目指そう。アトリエ内は敵が登場しないので安全だ。ヒビの入った壁をマスクのグレネードで破壊して奥の部屋へ進み、イワザルから8つ目の色見本を受け取ろう。これで残る色見本はあと１つ。入口に戻って、風車広場のほうへ向かおう。

←モデルとなったイワザルが絵と同じ状態で現れ、色見本をくれる。

## 風車広場の危険地帯はケヴィンの透明化の出番だ

入口では、階段通路の角にある壊れた懐中時計に過去の指輪を使い、微妙な造形物を手に入れよう。トレヴァー邸に入る際に必要となる。風車広場はマザースマイルとローリングスマイルが次々と襲ってくる危険地帯なので、ケヴィンの透明化で突破するのが安全だ。途中でイワザルから最後の色見本をもらい、イワザルとの会話が終わったらすぐに透明化を再発動し、玄関先へ向かおう。

←風車広場への扉の前にはカーティスの残留思念が登場する。話を聞いておこう。

←角の懐中時計は見落としやすい。移動中はスティックから手を離しておこう。

➡マザー＆ローリングというやっかいな組み合わせ。透明化で戦闘を回避するのも手だ。

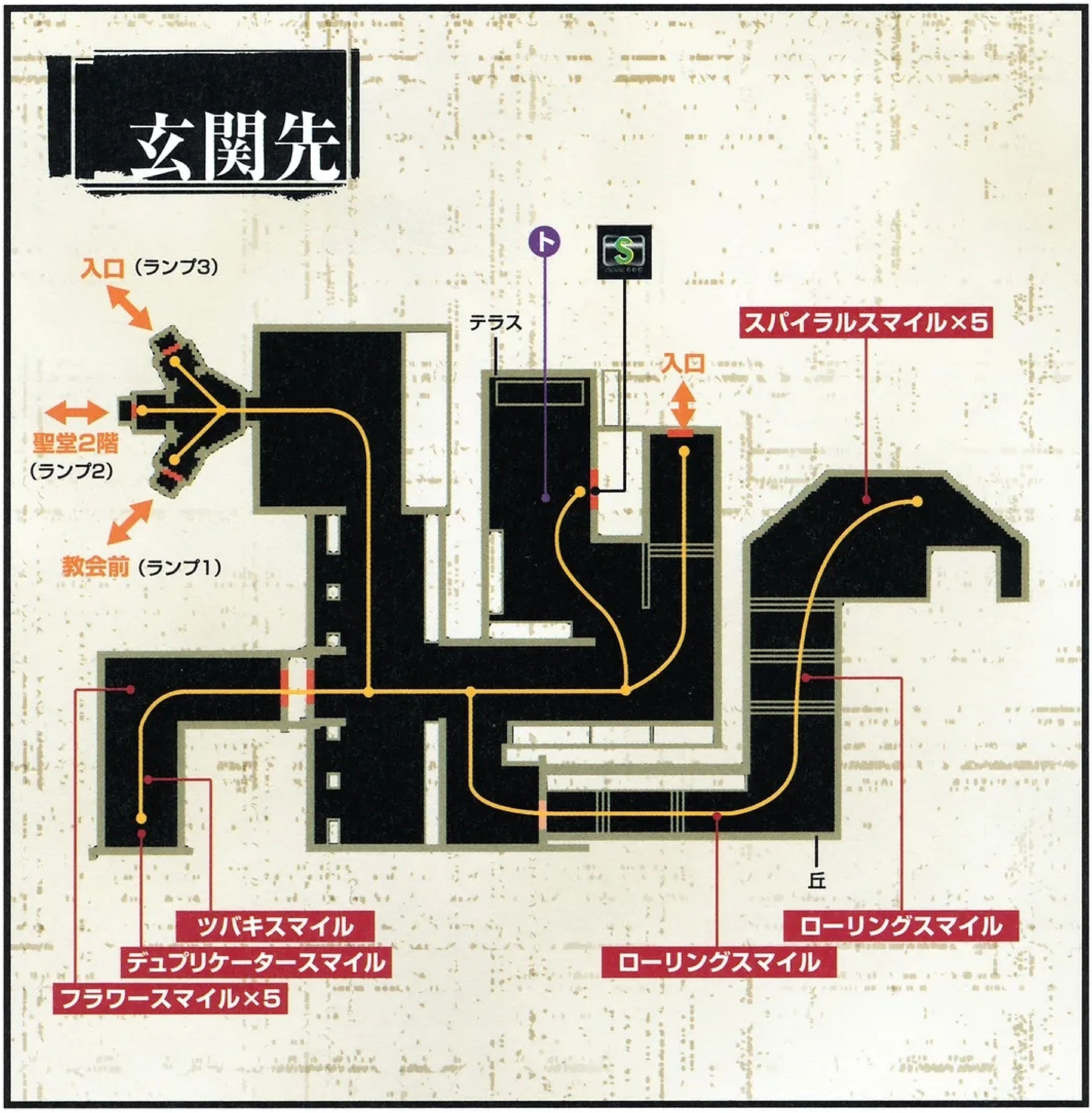
## 御主人様（マスター）、ヤバイです。便利なアビリティを使いこなしてください！ その①

特定のスキルをレベルアップさせると習得できるアビリティには、戦闘に役立つものが多い。例えば、はいずり状態の敵が一定距離にいるときに○ボタン（Aボタン）を押すと敵にトドメを刺せるダウンアタックのアビリティは、手軽に習得できるうえ、習得しているといざというときに助かる。ダウンアタックは、いずれの人格もPOWERとSPEEDの両方をLv. 1以上にすると習得できるので、早めに全員に習得させておくといい。なお、ガルシアンのみ最初から習得している。ダウンアタックの詳しい発動条件は、①敵の残り体力が40以下②敵がはいずり状態③ダウンアタックのアビリティを習得している④構えている⑤敵が一定距離内（表参照）⑥水平を０度として、カメラ視点が下方向に約38度より大きい角度になった場合、となっており、サイトが敵を捕らえていなくても発動できる。

**■ダウンアタックの発動距離**

| 人格 | 発動可能距離 | 人格 | 発動可能距離 |
|---|---|---|---|
| ガルシアン | 3.0m以内 | ケヴィン | 2.5m以内 |
| ダン | 2.0m以内 | コン | 2.5m以内 |
| カエデ | 2.0m以内 | マスク | 2.0m以内 |
| コヨーテ | 3.5m以内 | | |

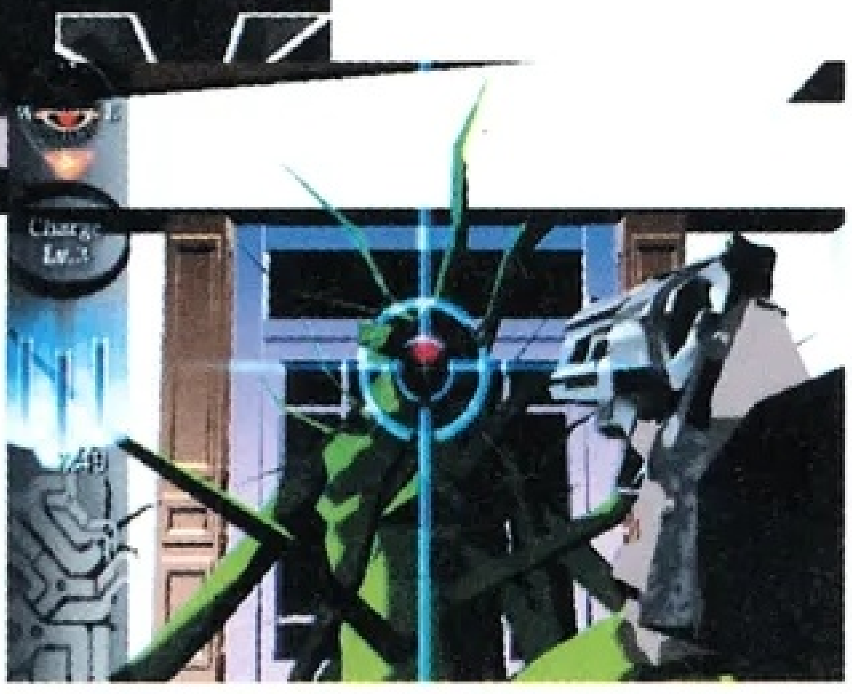
←ダウンアタック発動時の台詞とモーションは独自のものでカッコいい。ただし、過信は禁物。




## 風車を動かし、トレヴァー邸へ乗り込め！

テラスでトラヴィスの話を聞いたらセーブしておこう。次に丘へ向かい、風の指輪で風車を動かす。丘にはローリングスマイルがいるので、ケヴィンの透明化を使うといい。風車を動かすとゲートが開き、先へ進める。微妙な造形物でコントロールパネルを開けるとハンサムカラーの色指定になるが、色指定を9つ全部入手していれば自動的に入力が行われ、トレヴァー邸への扉が開く。色指定を1つでも取り忘れていると進めないので、その場合は北西のランプに炎の指輪で火を灯して取りに戻るといい。トレヴァー邸通路の奥にいるデュプリケータースマイルのコアにダンの魔弾を撃ち込めば前編終了だ。

←3つのランプがあり、どのランプに火を灯すかでワープの行き先が異なる。



➡突き当たりにいるデュプリケータースマイルは未完成で、攻撃はしてこない。

シナリオ04

# 分身(後編)
## Alter Ego

摩天楼“ブロードウェイ”の軍団対抗戦
The military gland-off in "the skyscraper Broad way".

NEWORDER:NO.39
匿名仕置戦隊ハンサムマン果死合
Duel with the Handsome Man:The Anonymous Punishment Squadron.

| 入手 | | |
|---|---|---|
| | 魂弾 | なし |
| | 微妙な造型物 | なし |
| | 指輪 | なし |

**フローチャート**

| 場所 | | 内容 | ページ |
|---|---|---|---|
| (ガルシアンの家) | 居間 | 外へ | − |
| ブロードウェイ | − | ハンサムマンとキラー7で死合を行う | 087 |
| | | 第一死合:ハーマン vs ハンサムレッド<br>ハンサムレッドを撃つ | |
| | | 第二死合:コン vs ハンサムホワイトパール<br>コンが倒れるまでハンサムホワイトパールを撃つ | |
| | | 第三死合:コヨーテ vs ハンサムゴールド<br>ハンサムゴールドの手足を撃ち抜く | |
| | | 第四死合:カエデ vs ハンサムライトブラウン<br>リロードする | |
| | | 第五死合:ケヴィン vs ハンサムデッド<br>ケヴィンが倒れるまでハンサムデッドを撃つ | |
| | | 第六死合:ダン vs ハンサムブルー<br>ハンサムブルーの頭を撃つ | |
| | | 第七死合:マスク vs ハンサムパープル<br>マスクが倒れるまでハンサムパープルを撃ち、マスク復活後、ファイナルサーカスを放つ | |
| | | 第八死合:ガルシアン vs ハンサムピンク<br>対峙した時点でイベント発生、後編終了 | |

## ブロードウェイでハンサムマンとタイマン勝負

ハンサムマンと1対1の勝負を行い、最後のガルシアンとハンサムピンクの勝負に入った時点でイベントが発生してシナリオ終了となる。各死合を終える条件は上記のフローチャートの通りで、コン、カエデ、ケヴィンは必ず負けることになるが、問題ない。マスクはここでファイナルマスクにパワーアップし、試験管を5本消費するチャージショット「ファイナルサーカス」を撃てるようになる。

⬅基本的にハンサムマンはこちらと同じ動きをとる。死合をこなしていこう。

➡ファイナルマスクで復活したら、5本チャージして撃て！

## シナリオ05

# 笑顔(前編) Smile

### ホテル“ユニオン”の聖戦
Crusade at the "Union"hotel.

### NEWORDER:NO.40
### 国連会マツオカ・ケンジロウ密談計画
Matsuoka Kenjiro's confidential meeting with the United Nations.

| 入手 | | |
|---|---|---|
| | 魂弾 | 7コ |
| | 微妙な造型物 | なし |
| | 指輪 | なし |

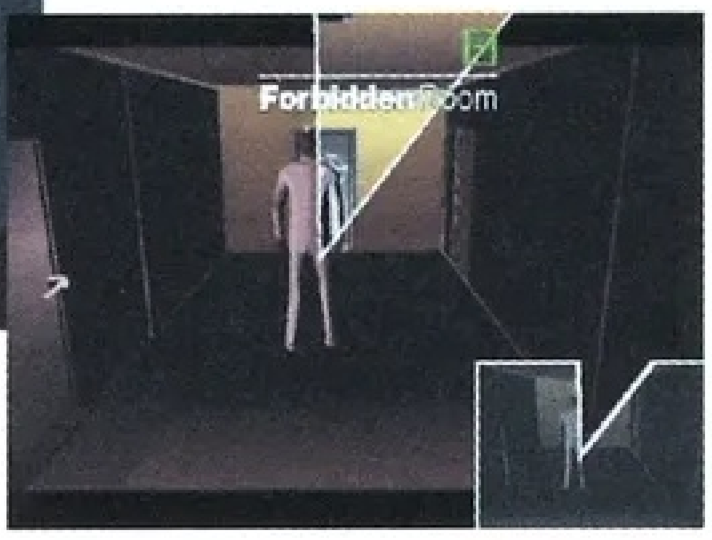
**フローチャート**

| 場所 | | 内容 | ページ |
|---|---|---|---|
| (ガルシアンの家) | ハーマン部屋 | ハーマン部屋に入る | 088 |
| | 禁断の部屋 | 禁断の部屋に入る | |
| | 居間 | 外へ | |
| (ホテルユニオン)1階 | ロビー | カエデで結界開放し、魂弾(1つ目)を入手 | 089 |
| 2階 | 通路 | ダンの魔弾でデュプリケータースマイルを倒す | 090 |
| | 203号室 | 魂弾(2つ目)を入手 | |
| 3階 | 306号室 | バスタブに落ちているドライヤーのコードを撃って切り、魂弾(3つ目)を入手 | 091 |
| 4階 | 404号室 | クローゼットのヒビをマスクで破壊し、魂弾(4つ目)を入手 | 092 |
| 5階 | 502号室 | 炎の指輪でランプに火を灯し、魂弾(5つ目)を入手 | 093 |
| 6階 | 601号室 | コヨーテで開錠してトラヴィスと話し、魂弾(6つ目)を入手 | 094 |
| 7階 | 通路 | 風の指輪で花びらを吹き飛ばし、魂弾(7つ目)を入手 | 095 |
| | 羈絆門 | タイマースマイルを倒す | |
| | スィートルーム | 部屋に入る。前編終了 | |

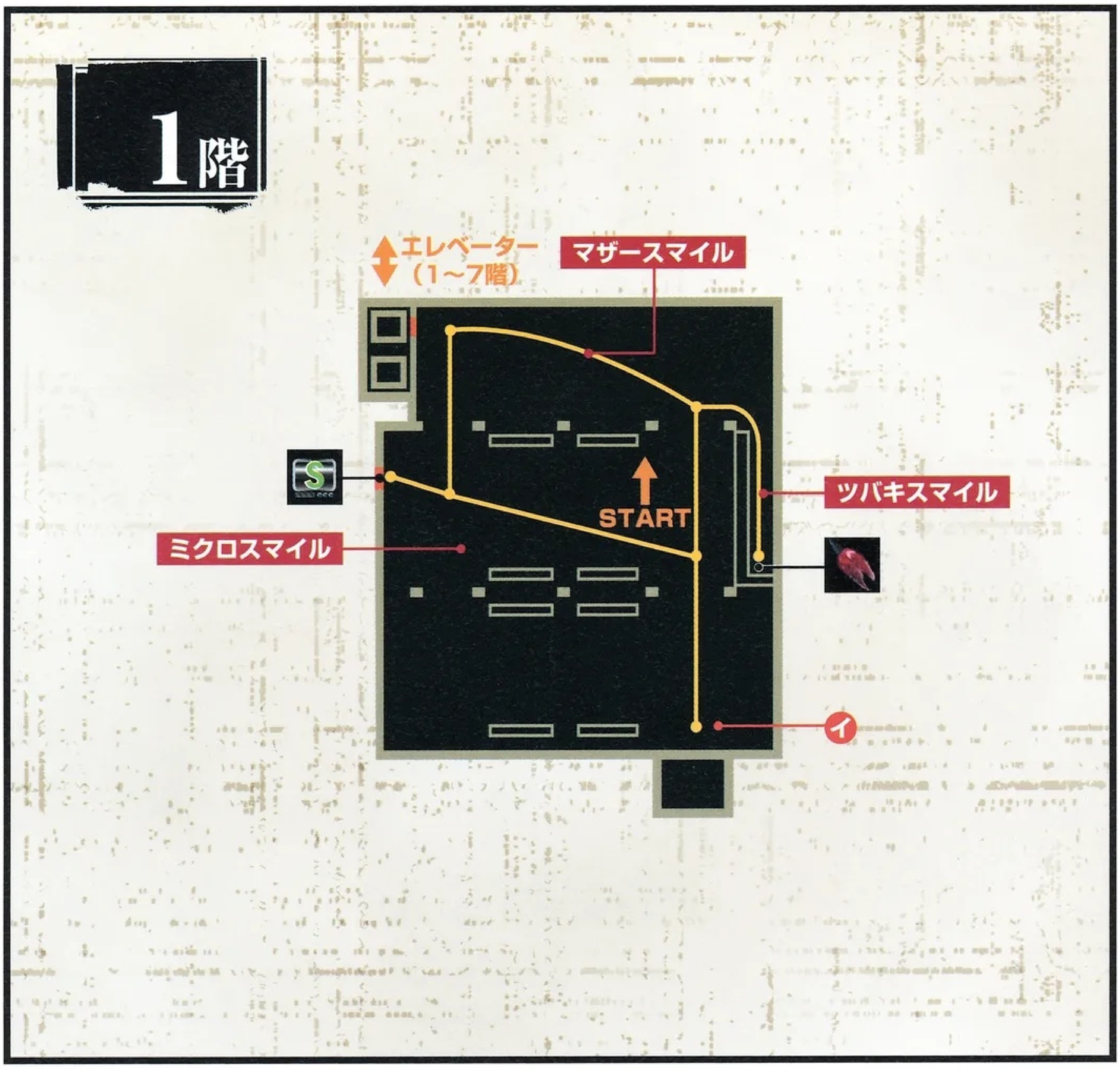
## 終局へ向けて、物語は急展開を見せる

これまでのようにガルシアンの家からスタートしたら、まずはハーマン部屋に入る。ある人物の変わり果てた姿を確認したら、これまで行くことのできなかった禁断の部屋へ進もう。イベントを終えて外へ進むと、コステロブリッジでミルズと落ち合う。ここでも何者かの襲撃があり、キラー7の周辺の人物が次々と消されていく。どうやら事態は終局へ向けて大きな展開を見せ始めたようだ。

←序盤でビルから飛び降りるカサイ。いったいなぜ……？

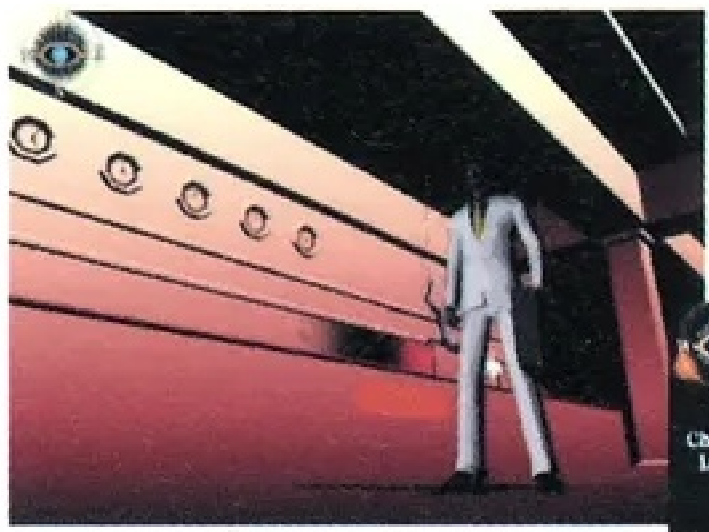



➡これまで入ることのできなかった禁断の部屋へのジャンクションが。

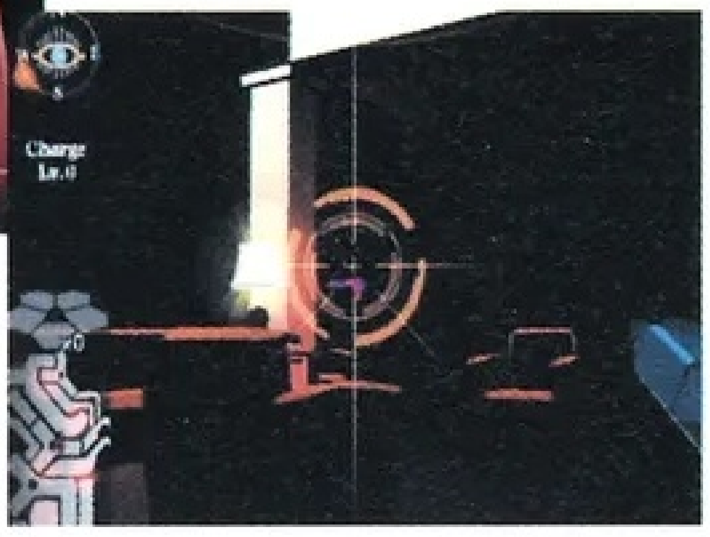



## 受付裏の結界をカエデの血のシャワーで開放する

ホテルユニオンでは各階で魂弾を回収していき、7階の羈絆門を目指す。いずれも各階で謎を解けばその場で魂弾を入手できるので、どの階から回収していっても問題はない。1階でのスタート直後はガルシアンのままで危険なので、すぐにターンしてハーマン部屋を目指そう。人格はすべて覚醒しているので、好きな人格に交替しておく。マザースマイル、ミクロスマイル、ツバキスマイルを倒したら、受付の裏に行き、カエデの特殊能力で結界を開放しよう。魂弾を回収したら、エレベーターで2階へ向かおう。



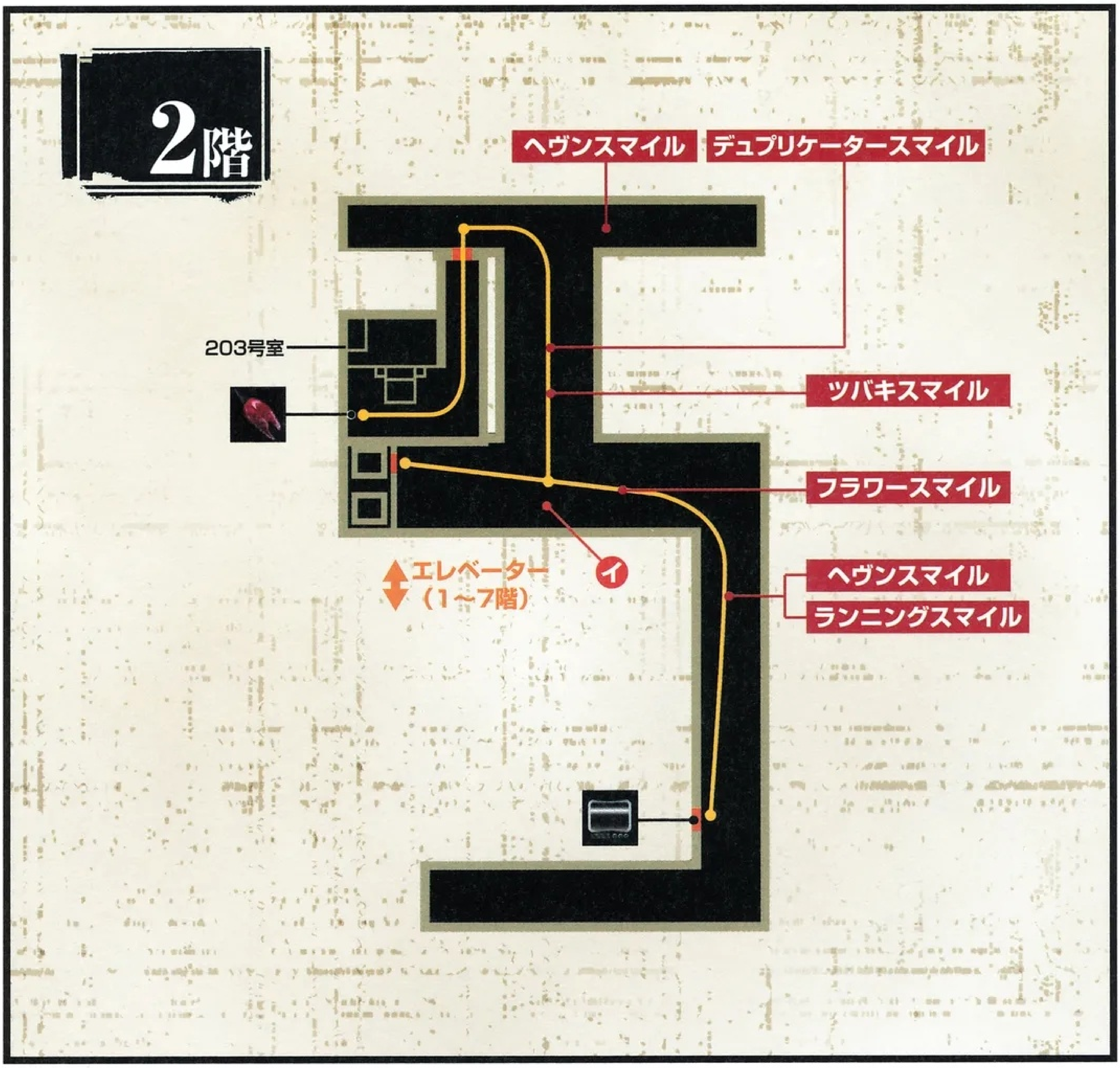
⬅直進してガルシアンでマザースマイルと戦うのは危険。方向転換しよう。



➡ハーマン部屋の南側にミクロスマイルがいる。察知される前に倒せ。

⬅終焉の兆しを告げるイワザル。クライマックスは近いようだ。

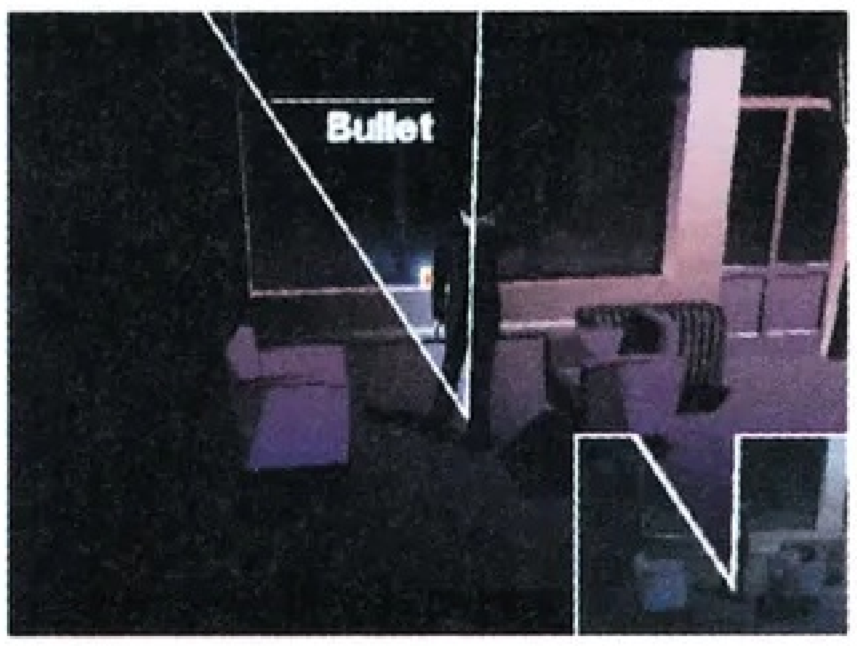
➡受付の裏の結界を開放し、1階の魂弾を回収する。




## デュプリケータースマイルを駆除しなければ魂弾は回収不可能

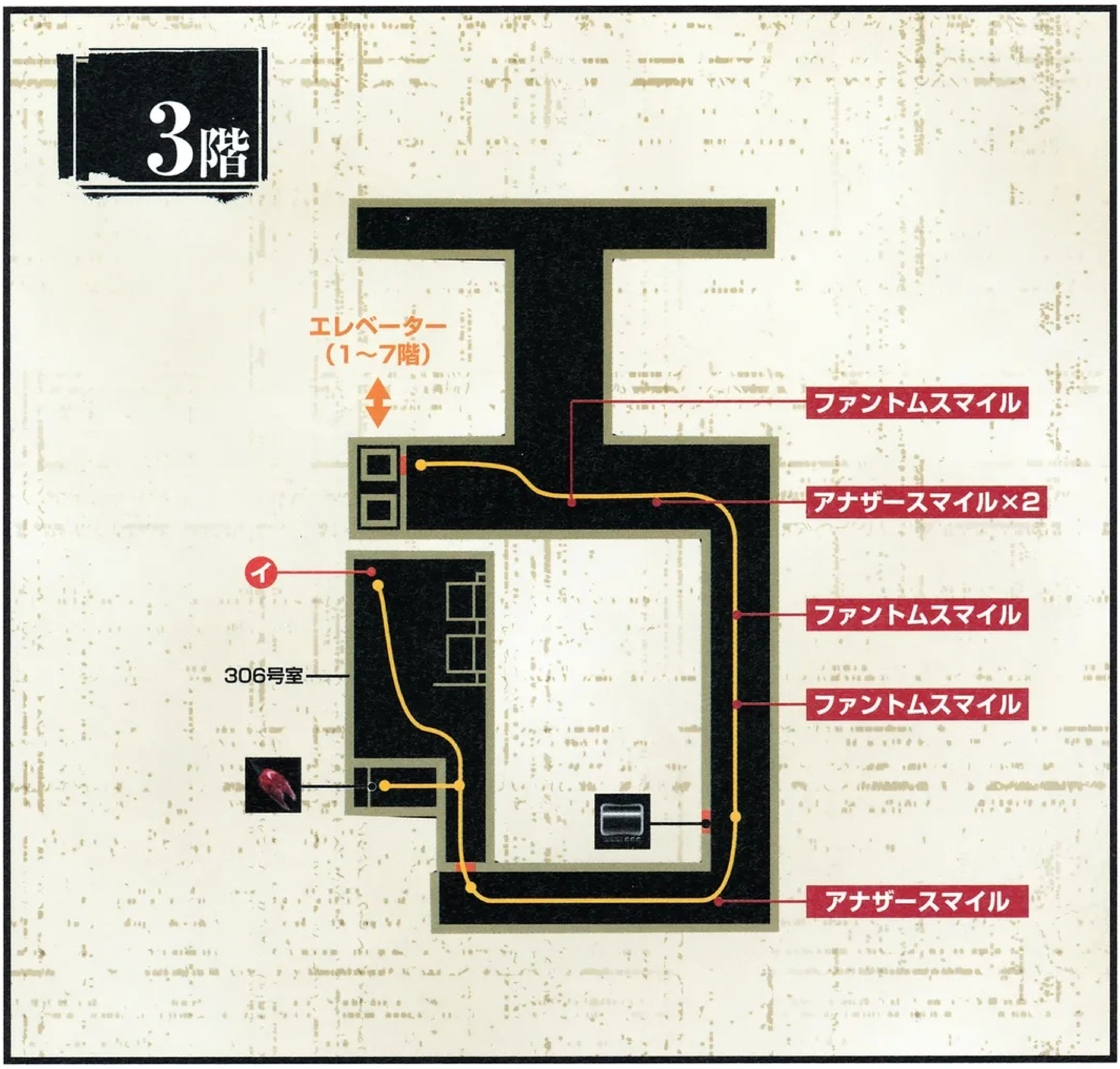
魂弾のある203号室へ続く通路はデュプリケータースマイルでふさがれている。ケヴィンの透明化を使って通過することはできないので、戦うしかない。コアは5つあり、卵を2個ずつ吐き出すため厳しい戦いとなる。「敵闘」でコアが黄色い場合は、コンの連射で破壊したほうが早い。赤いコアはダンの魔弾で破壊していこう。

⬅卵から生まれるヘヴンスマイル2体を倒したら、急いで接近し……。



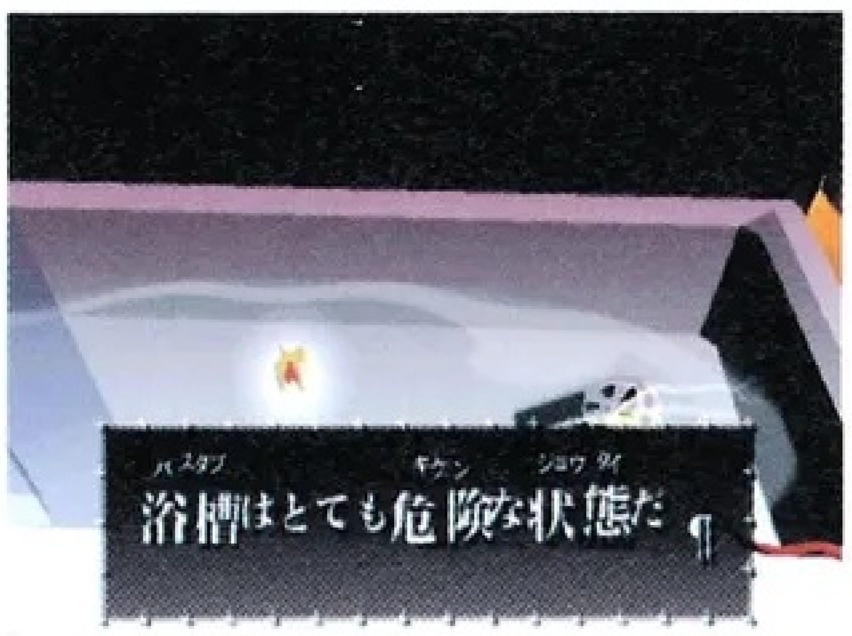
⬅203号室へ行けば魂弾を入手できる。謎を解く必要はない。

➡コアにダンの魔弾を撃ち込む。倒したときの閃光中は残った敵に注意だ。




## 暗闇に潜むファントムスマイルに無闇な攻撃は危険

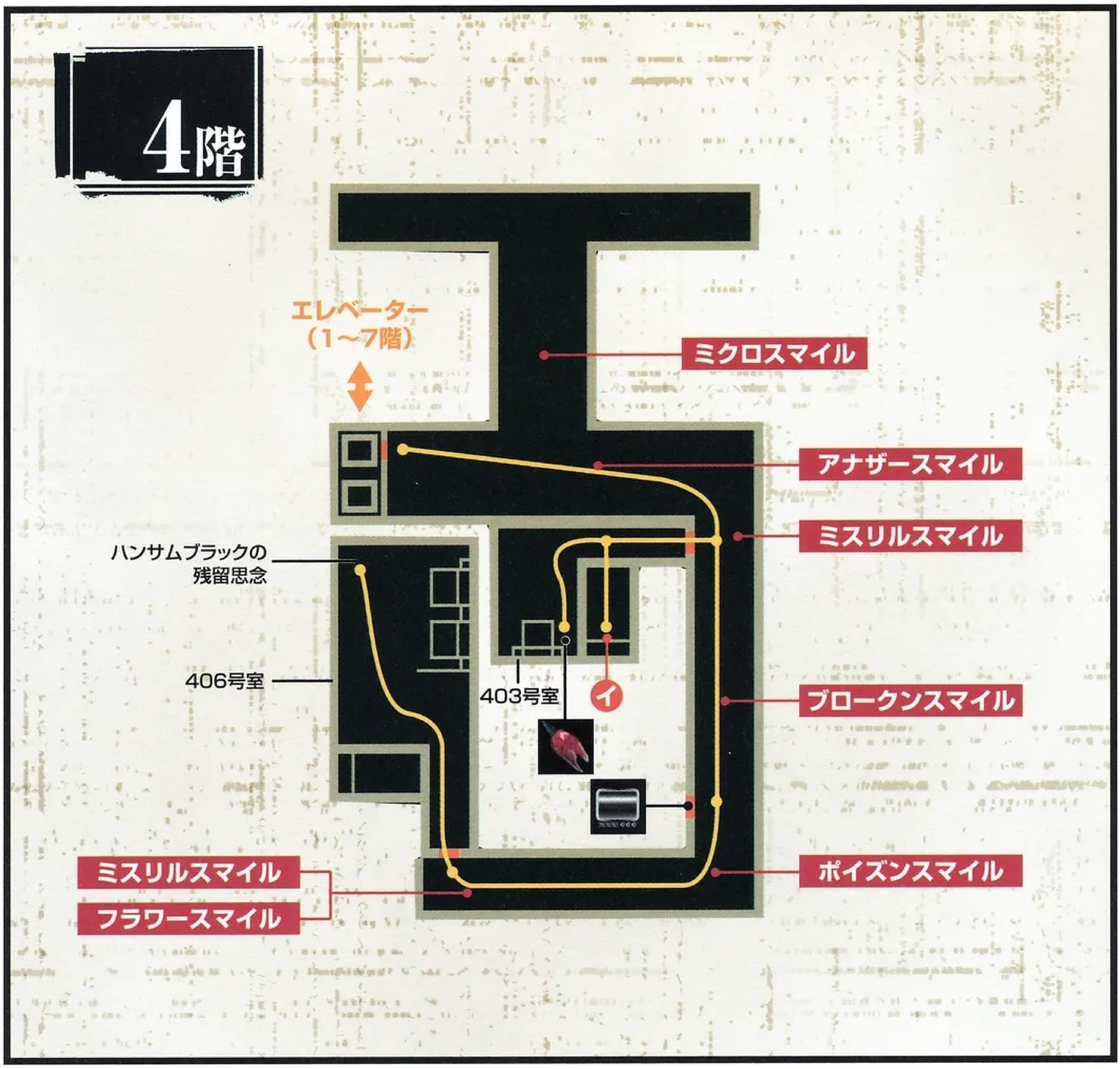
3階の通路は暗い部分が多く、出現するファントムスマイルの肥大部位を確認しにくい。スキャンとロックオン切替だけを頼りに攻撃すると、ファントムスマイルの瞬間移動自爆を食らい、危険だ。笑い声が聞こえてもすぐに攻撃せず、ファントムスマイルが明るい場所に出てくるのを待ち、肥大部位を確認してから攻撃していこう。魂弾は奥の部屋だ。




⬅魂弾はドライヤーの入ったバスタブ内にあり、このままでは感電の危険があり取れない。

⬅ファントムスマイルが明るい場所に歩いてくるまで構えて待とう。

➡ドライヤーのコードに照準を合わせて攻撃すれば、デンジャラスカッティング完了だ。



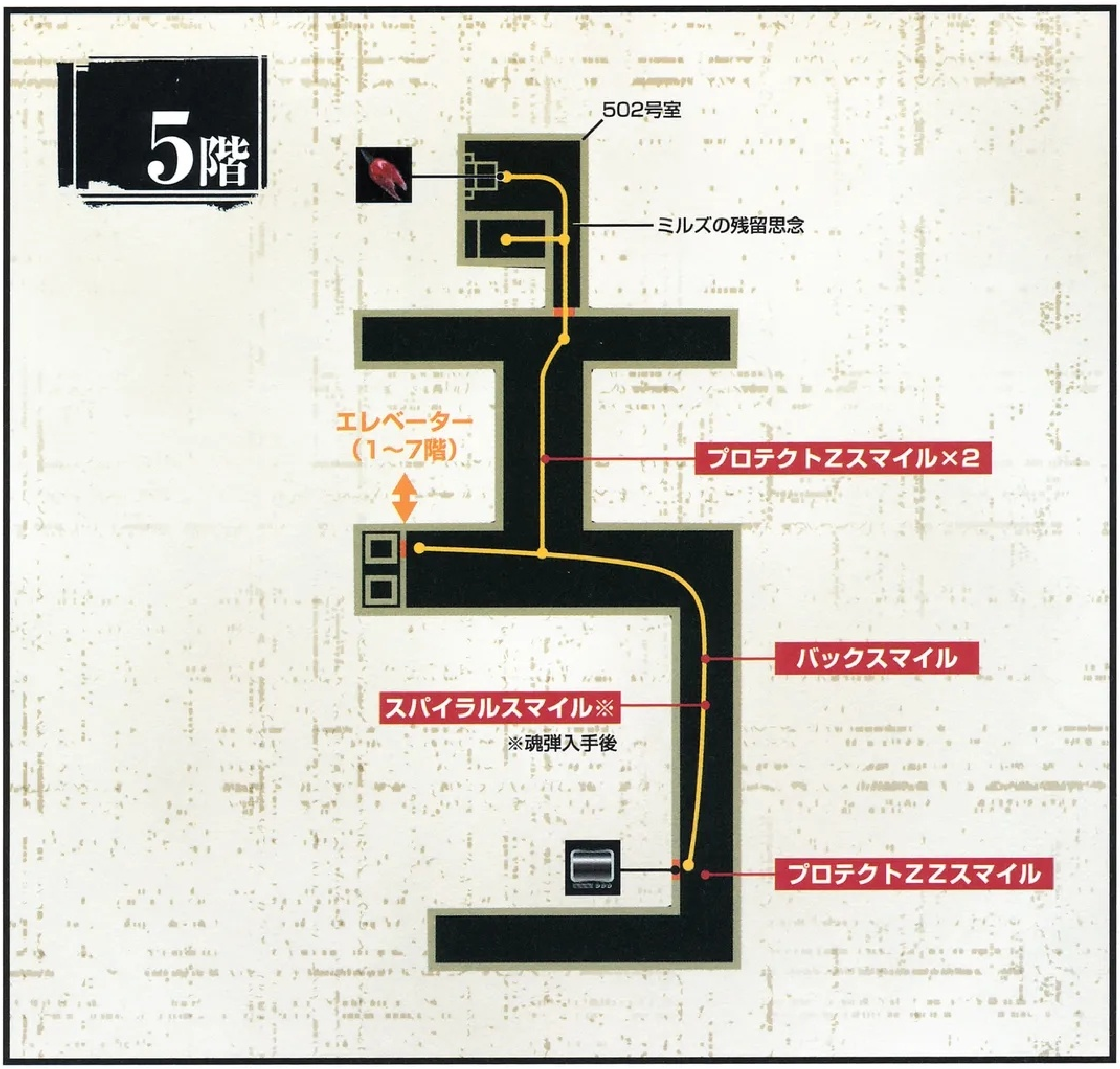

## マスクでクローゼットを破壊し、4つ目の魂弾を回収

エレベーターを出たら正面にいるアナザースマイルを倒そう。少し進むと北側にミクロスマイルがいるので、倒して血液を稼ぐ。403号室の前の通りではブロークンスマイルが襲ってくるので少々やっかいだ。マスクでグレネードを連射して倒すといい。魂弾は403号室のクローゼットをマスクで破壊すると入手できる。

⬅403号室のベッドの脇にあるクローゼットをマスクで破壊し、魂弾を回収する。

⬅スキャンしたら、すぐにロックオン切替ボタンでミクロスマイルをロックオンしよう。

➡奥の406号室ではハンサムブラックの残留思念がいるので、話を聞いてみるといい。



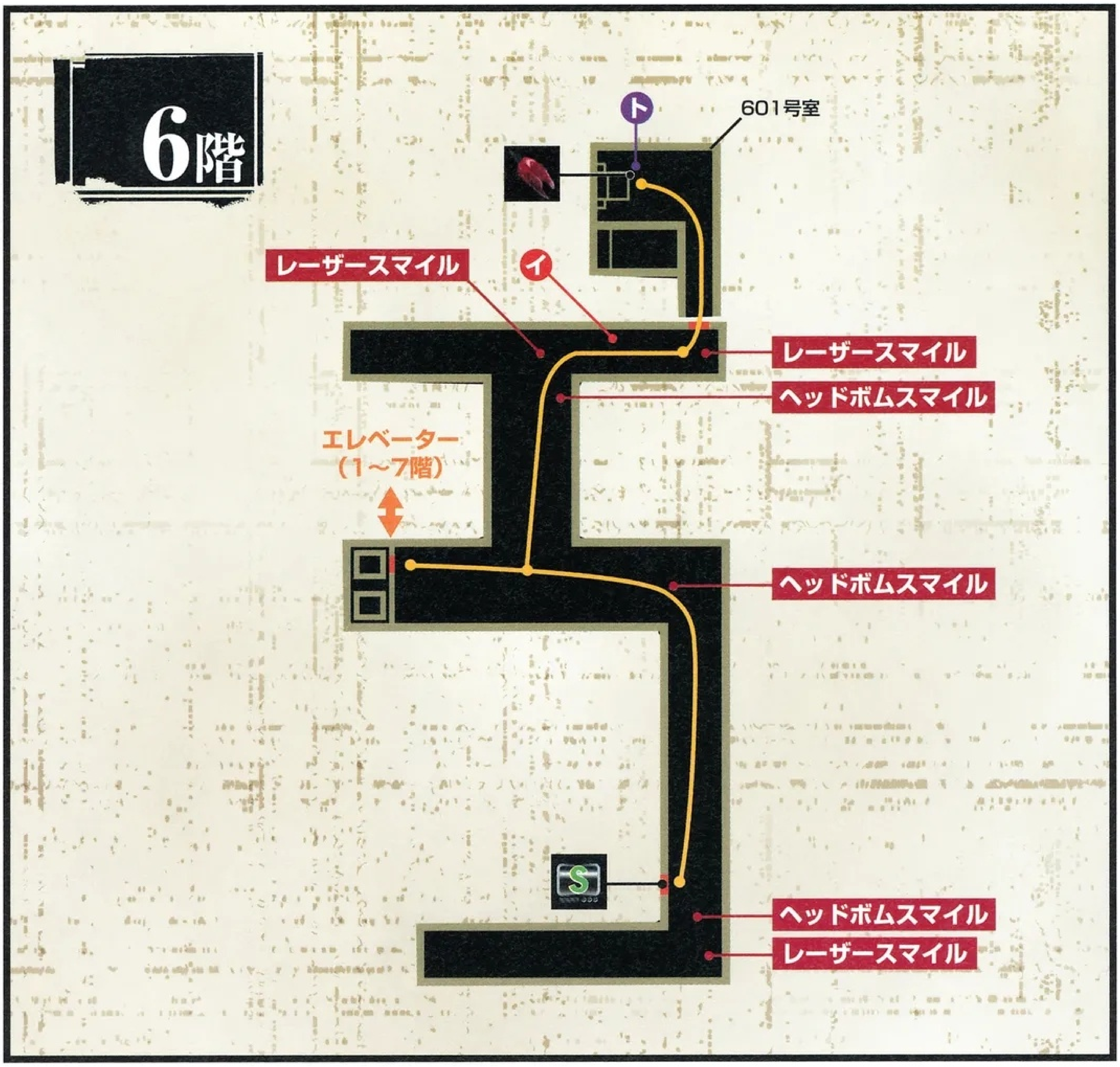

## マスクで血液を稼ぎまくろう

5階ではプロテクトZスマイルとプロテクトZZスマイルが出現するので、マスクを使おう。502号室へ向かうとミルズの残留思念がいるので話を聞いておくといい。ベッド脇のランプに炎の指輪で火を灯せば、魂弾を回収することが可能だ。なお、5階でマスクを使って敵を倒し続ければ簡単に血液を集めることができる。終盤が近いので稼いでおこう。

⬅部屋を明るくすると下に落ちている魂弾を発見できる。

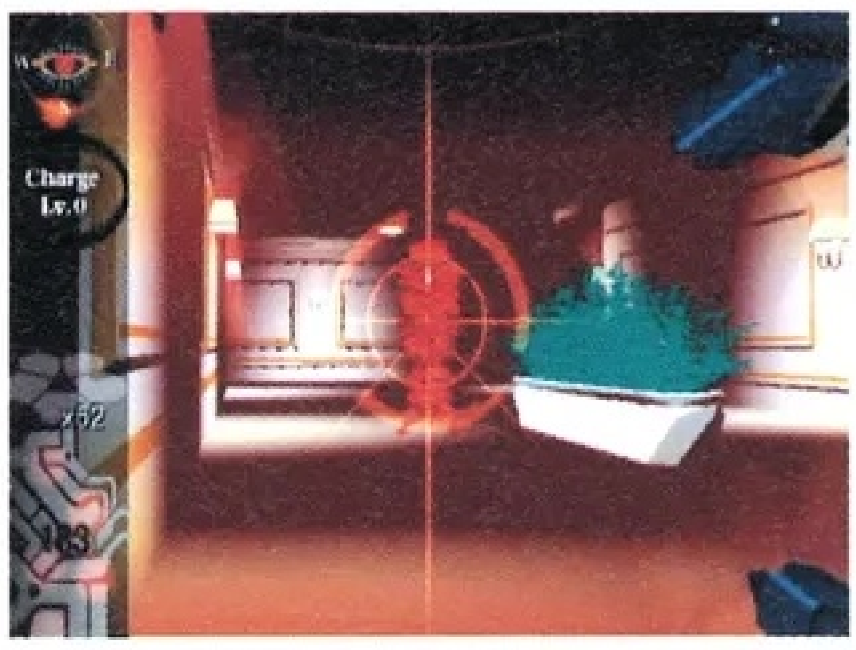
⬅映画のように蜂の巣にされて死ぬのが夢だったと語るミルズ。

➡薄い血液を消費するが、それ以上に濃い血液と薄い血液を大量に稼げる。

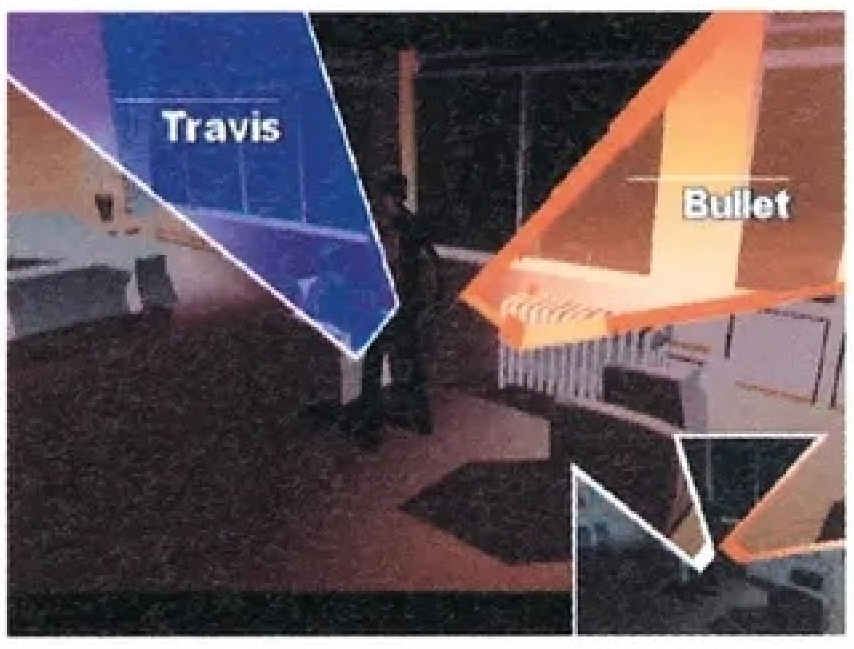



## レーザースマイル出現のため、残り体力に注意

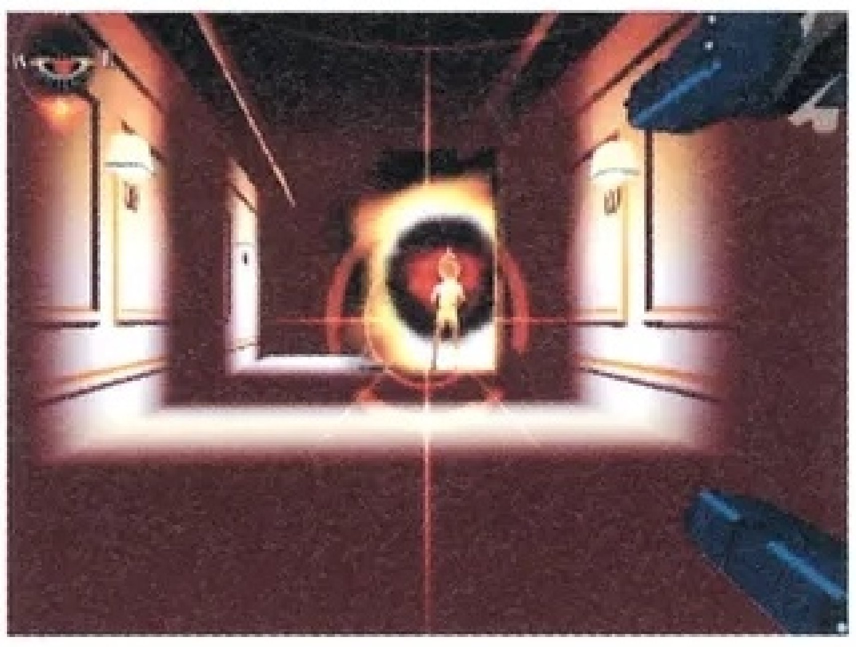
6階ではレーザースマイルとヘッドボムスマイルが出現する。レーザースマイルをスキャンした場合はすかさず頭部を狙って倒すこと。ヘッドボムスマイルと同時に出現した場合は、先にレーザースマイルを倒そう。601号室の扉は施錠されているので、コヨーテで開錠して入ろう。部屋にいるトラヴィスに話を聞くと、魂弾を回収可能になる。



⬅レーザースマイルをスキャンしたら、レーザーを撃たれる前に頭を撃て。

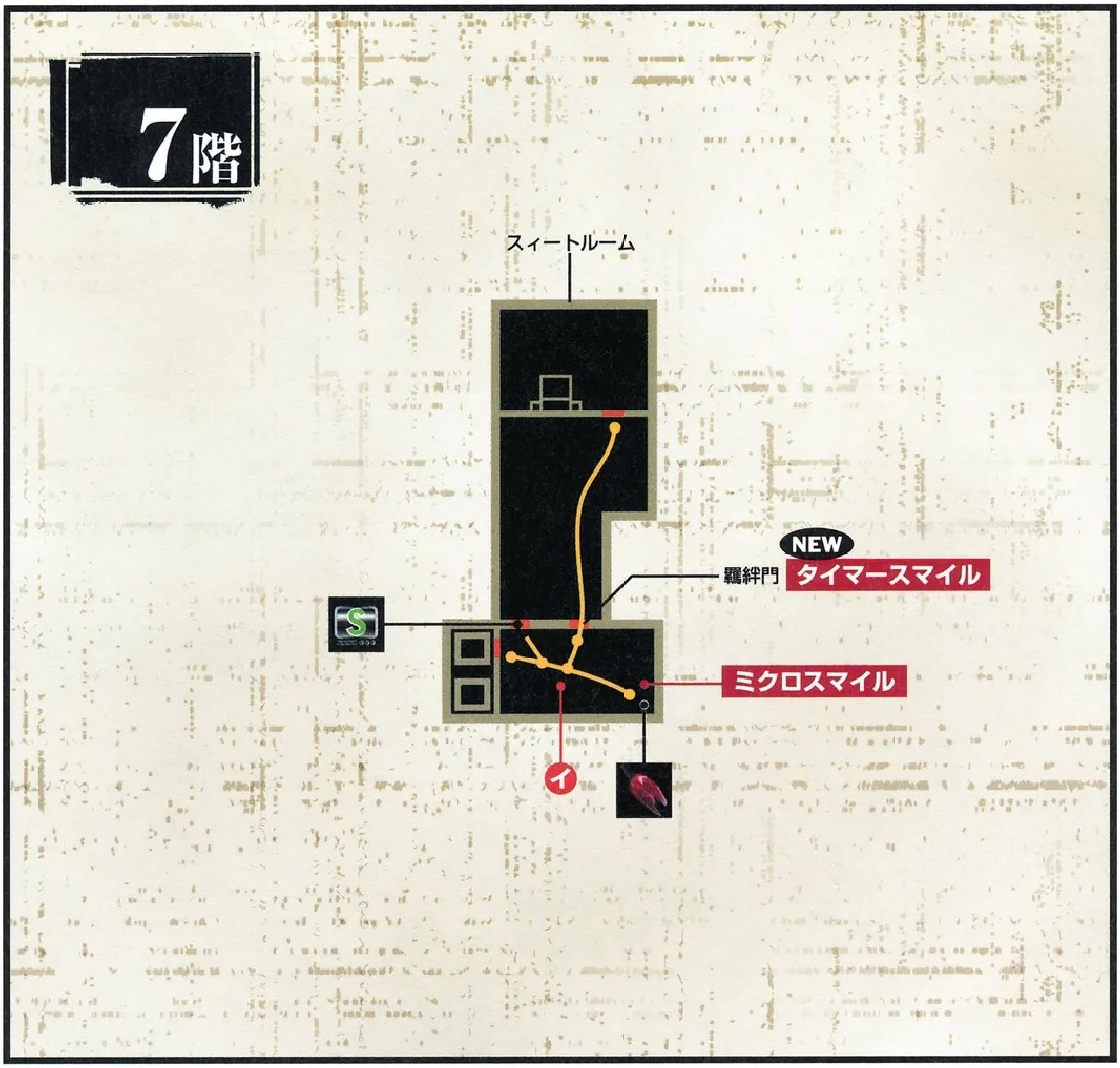



⬅601号室でトラヴィスに話を聞けば、その場で魂弾を回収できる。



➡エラーヘッドボムを発生させて、レーザースマイルとまとめて倒すのもアリだ。

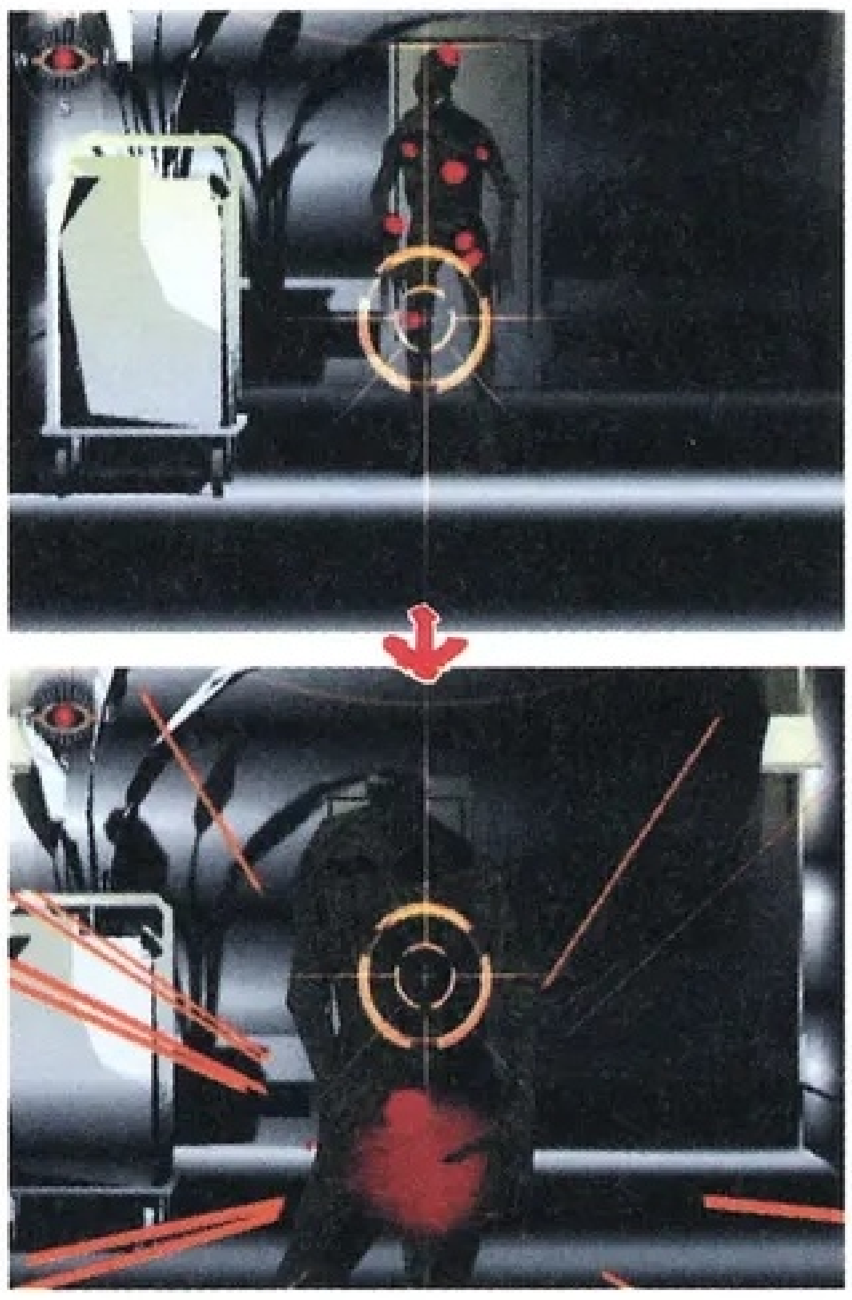
# 7階




## タイマースマイルを倒し、スィートルームへ

エレベーターから降りたら、その場でスキャン&ロックオン切替してミクロスマイルを狙撃しよう。エレベーター前のフロアは花びらが敷き詰められているが、風の指輪を使えば花びらを吹き飛ばして、フロアに落ちている魂弾を回収できる。魂弾が7つそろったらハーマン部屋でセーブし、羈絆門へ向かおう。タイマースマイル戦にはカエデでのぞむといい。

⬅風の指輪を装備して、花びらを吹き飛ばそう。魂弾を回収できる。



⬅カエデのズームを使い、8つのコアをひとつずつ破壊していく。

⬅コアが残り1つになるとダッシュしてくるので、腰の2つを最後に続けて破壊しよう。

シナリオ05

# 笑顔(中編)
Smile

## 国立"コバーン小学校"の死闘
A desperate struggle in "Coburn" national elementary school.

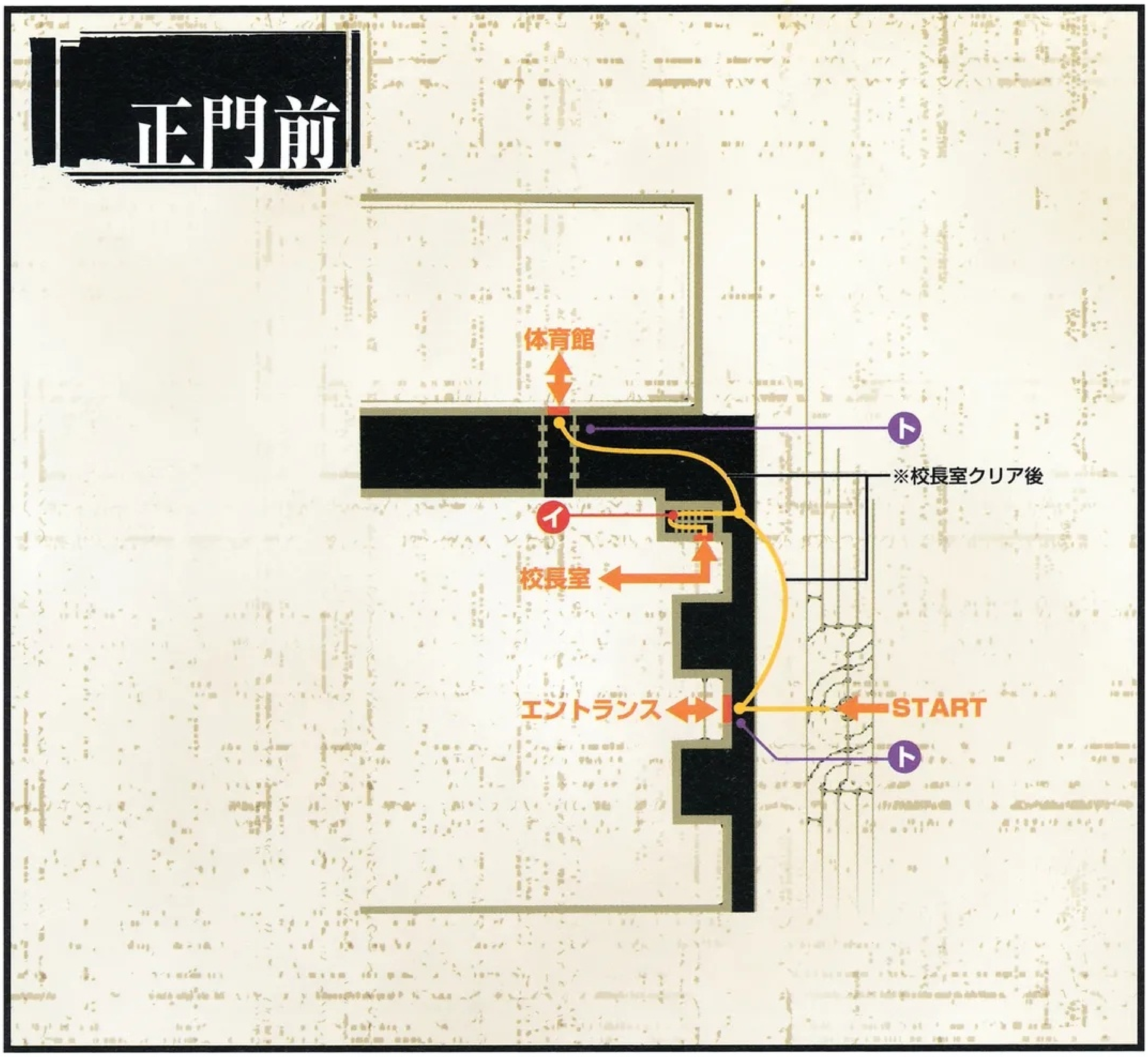
**NEWORDER:NO.41**
## 国家中枢部接触依頼
ORDER:Contact the National Hub.

| 入手 | | |
|---|---|---|
| | 魂弾 | 1コ |
| | 微妙な造型物 | 1コ |
| | テープ | 10種類 |

### フローチャート

| 場所 | | 内容 | ページ |
|---|---|---|---|
| (コバーン小学校)正門前 | 正門前 | 小学校内へ | 097 |
| エントランス | 廊下 | ロボットのポスター3枚を見て、各ロボットの頭のマークを覚える | 098 |
| | | 突き当たりでテープ05を入手 | |
| | データ室 | 絵を見て、各ロボットの数を覚える | |
| | | コントロールパネルに答えを入力する | |
| | | トラヴィスに再生機をもらい、トラヴィスの胸の数字を覚える | |
| 1階 | 女子トイレ | カエデで入り、トイレの紐を引き、鳩書簡とテープ01を入手 | 100 |
| | L2F | テープ06を入手 | |
| | L3A | テープ02を入手 | |
| | L3C | 黒板のヒントを確認。テープ03を入手 | |
| | L3D | テープ04を入手 | |
| | L3F | テープ08を入手 | |
| | L4A | テープ07を入手 | |
| | 廊下 | 正解のロッカーを撃ち、魂弾とテープ09を入手 | |
| | | 再度、ロッカーを撃ち、開くロッカーを撃っていき2階への扉を開く | |
| | | マスクで鉄仮面を入手 | |
| 2階 | 食堂 | ダンの魔弾でデュプリケータースマイルを駆除 | 102 |
| | 羈絆門 | ギャラクティカトマホークスマイルを駆除 | |
| | 図書室 | テープ10を入手 | |
| | 廊下 | ガルシアンに自動交替 | |
| 校長室 | 理事長室 | 操作パネルに2つのパスワードを入力する | 104 |
| | | 指紋照合装置をクリアする | |
| | | 金庫を開けて、微妙な造形物を入手する | |
| | 校長室 | トロフィーを撃って隠し通路を出現させ、正門前へ出る | |
| エントランス | データ室 | コントロールパネルにエミールの個人情報を正確に入力し、体育館の扉を開く | 098 |
| 体育館 | 体育館 | パネルを操作してカーテンを開ける | 105 |
| | | グレッグ・ナイトメア戦。黄金銃を入手し、グレッグを倒して外に出る。中編終了 | |

# 正門前




## 正門を抜け、エントランスへ

ガルシアンの家から外へ出ると、コステロブリッジで新たな情報屋と出会う。次の舞台となるのは初代合衆国大統領が校長を務めたという選挙発祥の地、コバーン小学校。ここにいったい何があるというのか？　ひとまずはトラヴィスに話を聞き、エントランスへと向かおう。

⬅新しい情報屋のリンダは、ミルズを狙撃したヒットマンだった。

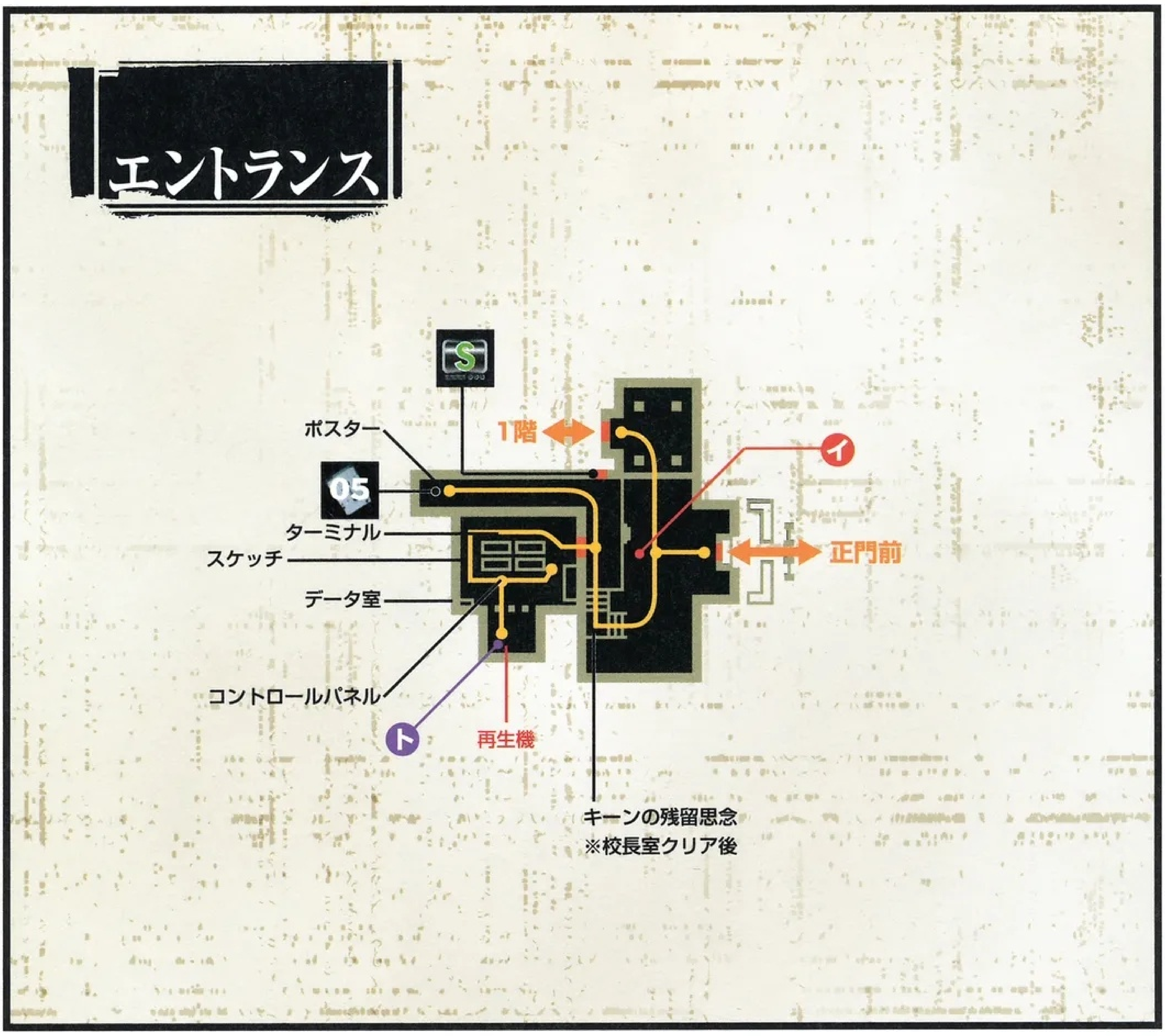
➡選挙発祥の地、コバーン小学校。ここに何があるのだろうか。

## 決戦の場、体育館へ向かう

シナリオ終盤、校長室で微妙な造形物を入手して正門前に出たら、エントランスに行き、体育館の扉を開ける。体育館の扉を開けたら正門前を経由して、体育館へ向かおう。

⬅校長室から正門前に出られる。序盤ではこのルートは通れない。

➡トラヴィスから話を聞き、体育館へ入る。ボス戦になるのでセーブしておこう。




## データ室の謎を解き、トラヴィスから再生機を手に入れろ

エントランスに入るとガルシアンからカエデに自動交代する。エントランスにはヘヴンスマイルが出現しないので、探索に専念していい。まずは南側の階段を上がって通路に貼ってあるロボットアニメのポスター4枚をチェックしておこう。通路の突き当たりではカセットテープを入手しておく。次にデータ室に向かい、壁に貼ってある4枚のスケッチをチェックする。データ室にあるコントロールパネルに入力する数字は、各ロボットを構成する変形メカの数だ。マークはロボットの頭に対応しているので、通路のポスターとデータ室のスケッチを参考に数値を入力しよう。コントロールパネルで正しい数値を入力すると、トラヴィスがカセットテープの再生機をくれる。これでサブメニュー画面からテープを再生することが可能だ。テープは全部で10個存在するので、あと9個を探し出そう。

←スケッチに描かれたメカの数をもとに正しい数字を入力しよう。

←トラヴィスから再生機をもらう。待ち合わせ場所を示す胸の番号にも注目。

## ターミナルに正しい情報を入力し、体育館の扉を開く

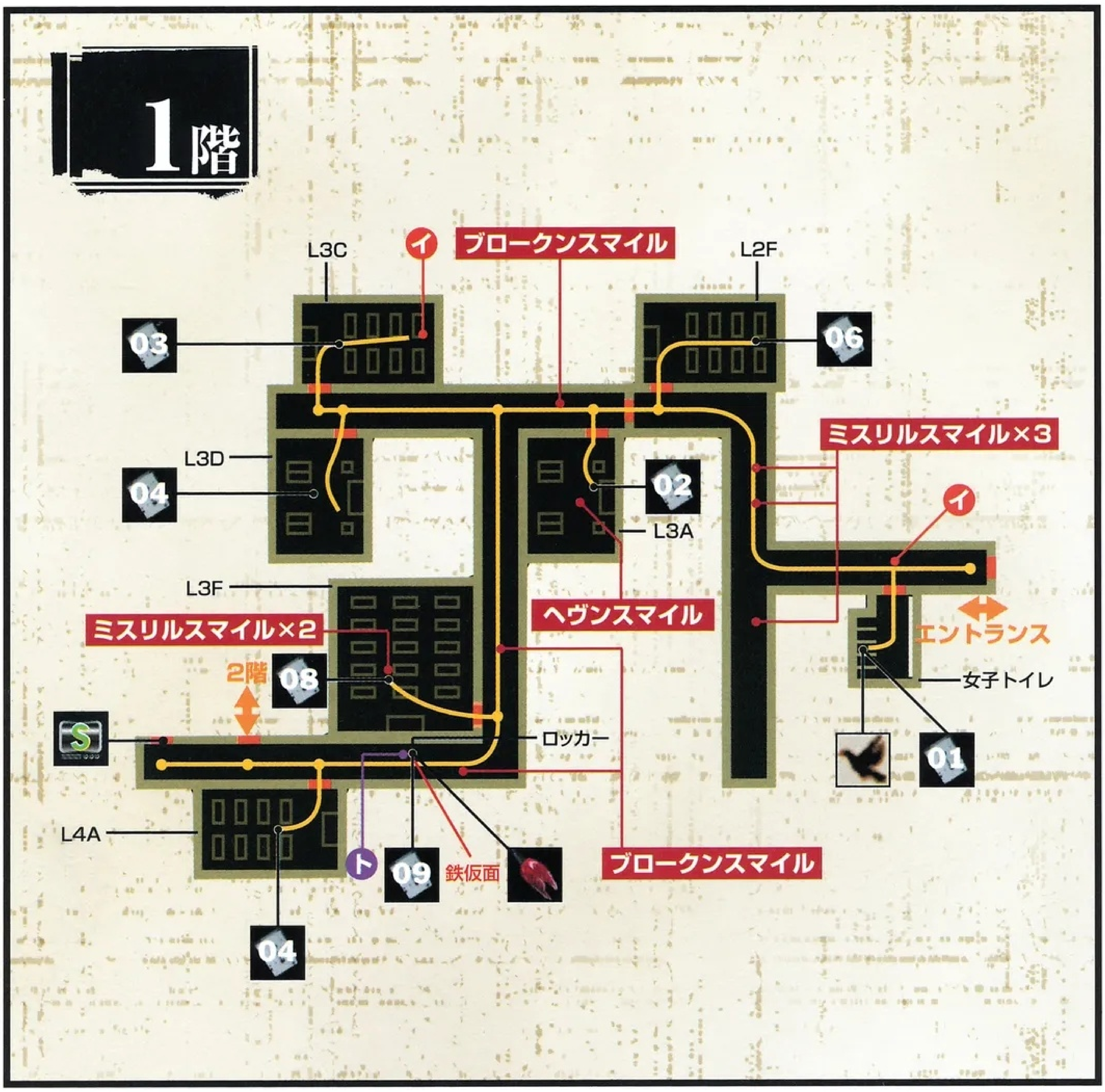
データ室にあるターミナルは微妙な造形物を使うことで操作できる。終盤に校長室で微妙な造形物を入手したら、データ室に戻ってこよう。微妙な造形物を使うと、ターミナルにエミールに関する情報を入力することになる。問題は10問あり、答えは小学校内で入手した10個のテープを聞けばわかるはずだ。間違えないようにキーボードを押し、最後にENTERを押そう。×ボタン(Bボタン)を押すと1文字戻り、STARTボタンを押すとENTERキーにカーソルがとぶ。なお、正しい答えはつぎのとおり。①ファミリネーム=PARKREINER②出席番号=200485③出身地=NEVADA④生年月日=19421122⑤血液型=O⑥父親の名前=MICHAEL⑦母親の名前=KATHARINE⑧死亡日=19521122⑨国民番号=NODATA⑩国民階級=ELBOW。

⬅1文字でも間違うと次の問題へ進めない。正確に入力しよう。

➡10問目に正しく答えると体育館の扉が開く。正門前に戻って体育館へ進もう。

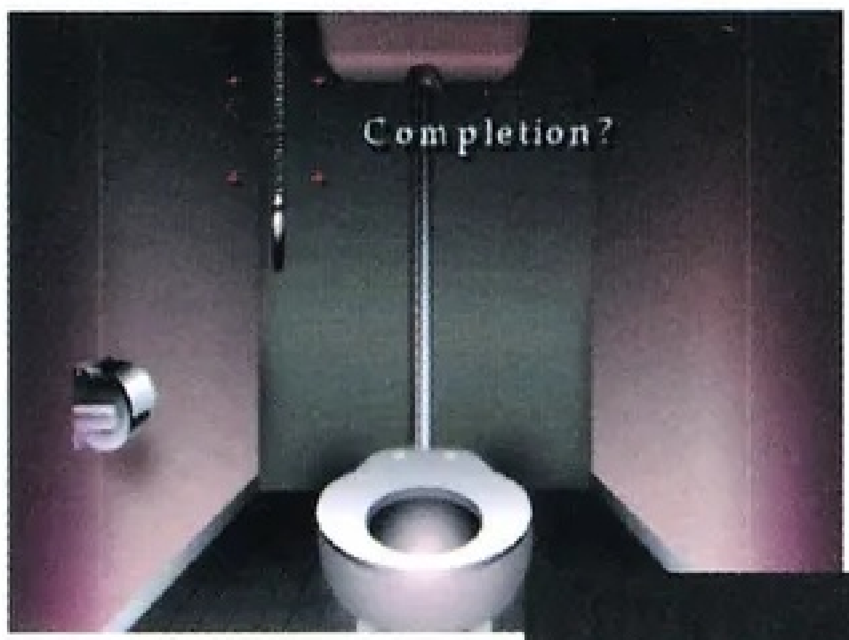
## 御主人様(マスター)、ヤバイです。デュプリケータースマイルは強化されていきます!

"巣"の別名を持つ、都市鎮圧用のデュプリケータースマイルは、シナリオが進むにつれ大きく、強力になっていく。ここでは登場する全デュプリケータースマイルを紹介している。上から左に、セルティック、懐石料亭フクシマ、角ビル、ウルメイダインターシティ、イシザカランド、ドミニカ共和国、ホテルユニオン、コバーン小学校で出現する8体だ。このうち、フクシマ、角ビル、ウルメイダインターシティ、イシザカランドのデュプリケータースマイルは、戦わなくてもクリアすることが可能だ。

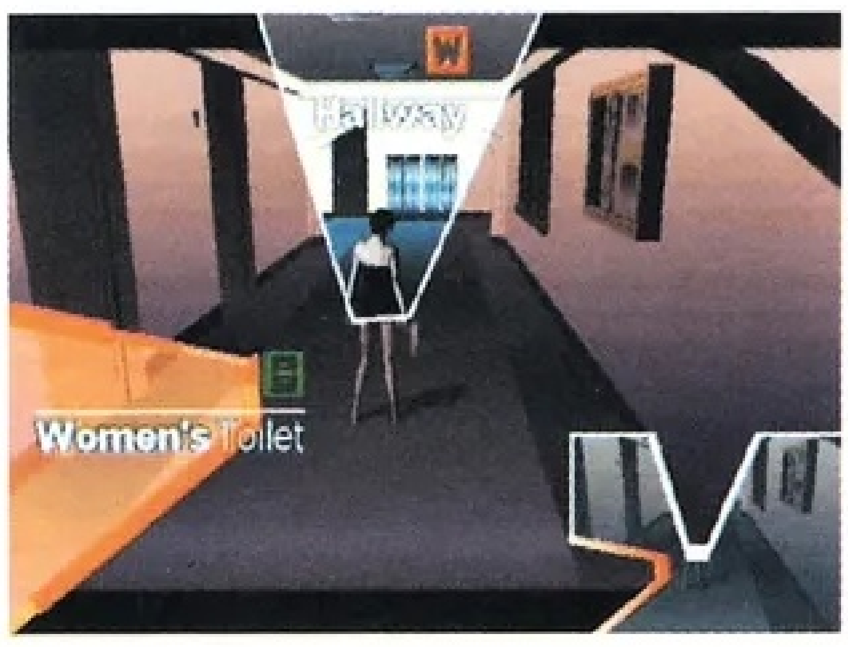



## 女子トイレにてテープと最後の鳩書簡を入手

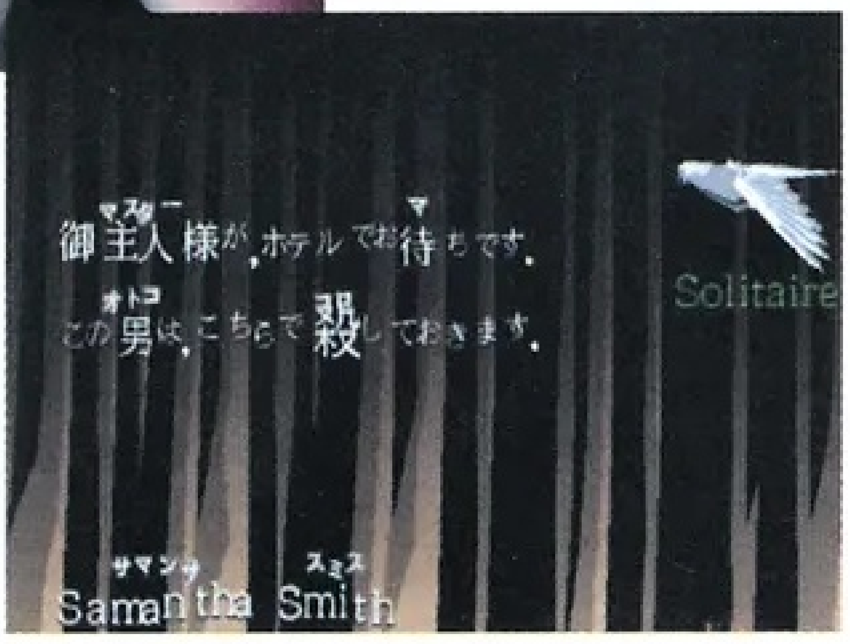
1階に入るとすぐ左手に女子トイレがある、紅一点のカエデに交替して中へ入ろう。個室に入って水を流す紐を引くと、最後の鳩書簡、続けてカセットテープを入手できる。鳩書簡には理事長室の暗証番号の記述があるので確認しておこう。そのほかにも気になる記述があり、要チェックだ。




⬅トイレ内に敵はいないので、奥へ進んで紐を引っ張ろう。




⬅女子トイレに男は入れない。イワザルの進言どおりカエデを使おう。



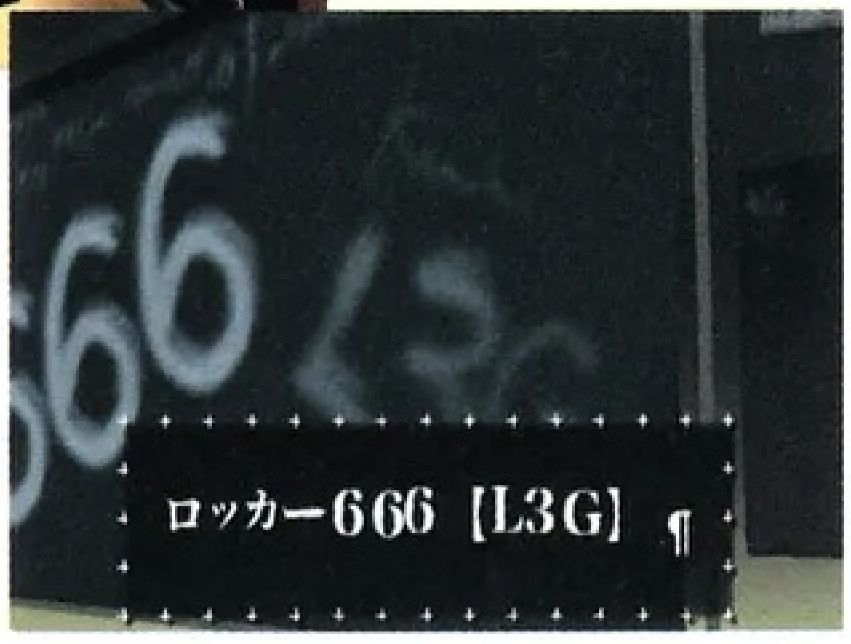

➡ジョニーはエミールを殺すつもりらしい。差出人はサマンサ……スミス？

## 各教室をすべて回り、テープを回収していこう

１階には入ることのできる教室が6つあり、それぞれでテープをひとつずつ入手できる。教室内にヘヴンスマイルが出現する場合もあるので、教室に入って笑い声が聞こえたらすぐに構えてスキャンし、ヘヴンスマイルを倒してからテープを回収していこう。テープはあとでまとめて聞いてもいい。

⬅廊下にいるブロークンスマイルがやっかい。マスクで倒していくといい。

⬅各教室でテープを集めよう。エミールに関する情報を知ることができる。




➡L3C教室の黒板には666と数字が書かれている。L3G教室の前にあるロッカーだ。

## ロッカーを撃っていけば道は開ける

Ｌ４Ａ教室の前の廊下にはロッカーが並んでいる。待ち合わせ場所に指定された656のロッカーを撃ってトラヴィスから話を聞こう。さらにＬ３Ｃの黒板に書かれていた番号を頼りに666のロッカーを撃つと、魂弾とテープを入手する。トラヴィスの話をもとに開いたロッカーを次々と撃っていくと最強の覆面「鉄仮面」が出現するので、マスクで回収しよう。さらにロッカーを撃っていくと2階への扉が開く。

⬅マスクの最終形態にトランスフォーム。性能に変化はない。

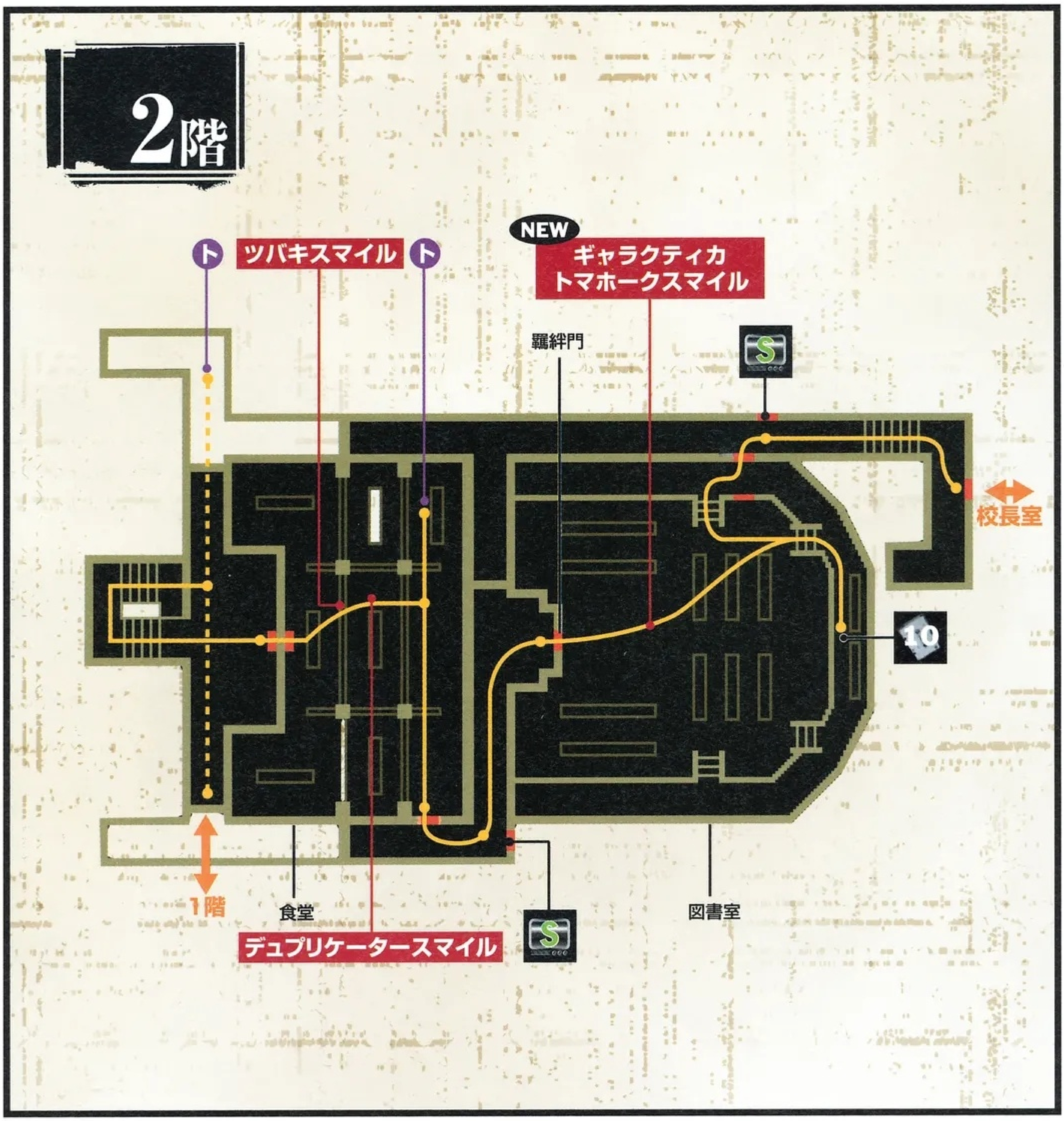
⬅656のロッカーを撃つとトラヴィス登場。このときのトラヴィスの怯えた顔は傑作だ。

➡2枚開くロッカーのどちらかをどんどん撃っていこう。2階への扉が開く。

### 御主人様（マスター）、ヤバイです。便利なアビリティを使いこなしてください！ その②

ここで紹介するのはケヴィンの持つシャインスパークリングとエネミースロウ。シャインスパークリングは試験管3本を消費して放つチャージショット。強力なので、体力の高い敵に使っていくといい。エネミースロウは、攻撃したヘヴンスマイルが一定確率で一定時間動きが遅くなるというもの。バックスマイル戦などで便利だ。エネミースロウはダンも習得できる。

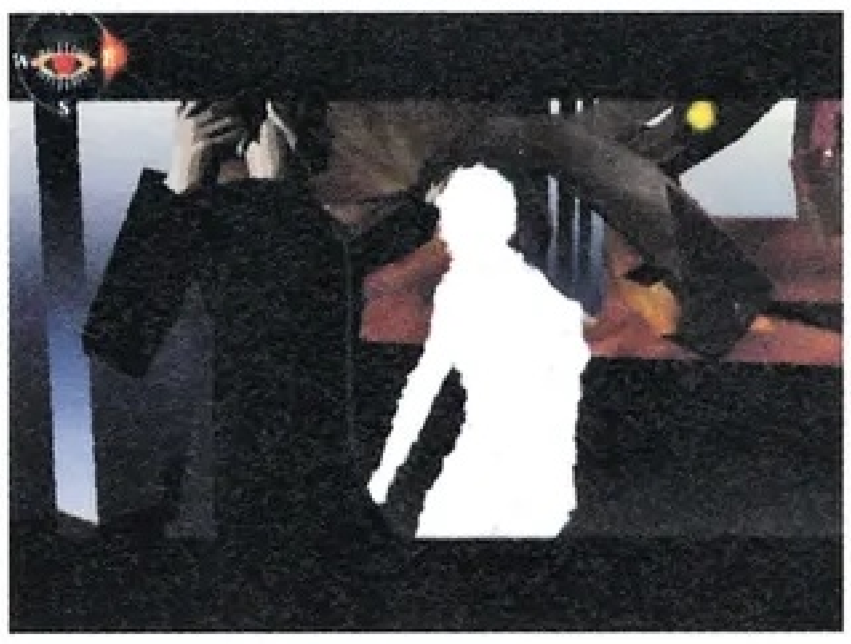
⬅シャインスパークリングを使うと、独自の攻撃シーンを見ることができる。




## 食堂にて最後のデュプリケータースマイル戦

2階ではまず直進して突き当たりのトラヴィスから話を聞こう。トラヴィスの話を聞いたら方向転換して戻り、階段を上がる。食堂では最後のデュプリケータースマイル戦となる。ツバキスマイルを倒したら、卵を処理しながらデュプリケータースマイルのコアを破壊していこう。最後だけあってコアの数が多い。魔弾に使う薄い血液が足りない場合は、卵から生まれるヘヴンスマイルの腫瘍を撃って稼ごう。

←「敵闘」でも2つのコアは赤色になる。ダンの魔弾で破壊しよう。倒したら北のトラヴィスに話を聞きに行く。



←卵から生まれるヘヴンスマイルにはカウンターアタックが使える。危なくなったらこれで緊急回避しよう。

## ギャラクティカトマホークスマイルにはマスクで挑め！

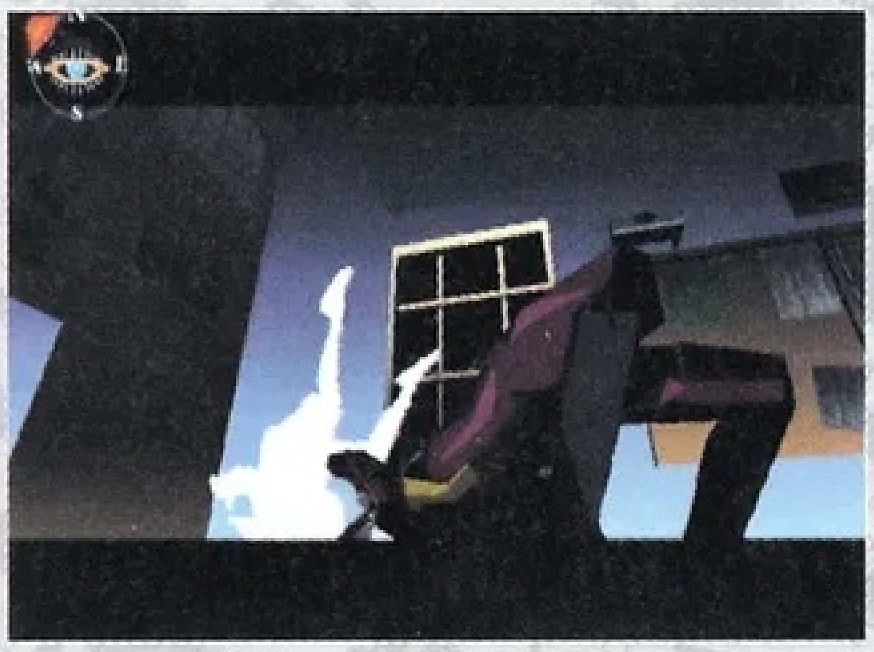
デュプリケータースマイルを倒したら、ハーマン部屋でセーブを済ませ、羈絆門を通って図書室へ向かおう。図書室ではギャラクティカトマホークスマイルと戦うことになる。ギャラクティカトマホークスマイルはその場から動かずにミサイルを何発も飛ばしてくる。ミサイルは迎撃して爆発させることで周囲のミサイルをまとめて排除することができるので、ミサイルを破壊しながらギャラクティカトマホークスマイル本体にダメージを与えていこう。オススメはスキルを強化したマスクかダンのチャージショットだ。図書室に入ったらギャラクティカトマホークスマイルにある程度近づいて、すぐにファイナルサーカスを撃ち込む。さらにグレネードやチャージショットを撃ち込めば簡単に倒せるはずだ。倒したら、最後のテープを入手して、校長室へ向かおう。

⬅試験管5本分の薄い血液をチャージしてファイナルサーカスを撃ち込め。

➡倒したら、奥の棚からテープを入手する。これで10本すべて回収完了だ。

## 御主人様（マスター）、ヤバイです。便利なアビリティを使いこなしてください！ その③

カウンターアタックのアビリティも全員に習得させておきたいもののひとつだ。ヘヴンスマイルに飛びつかれたときにタイミングよく△ボタン（Xボタン）を押すことで発動し、カウンターで倒すことができる。カウンターアタックを習得していれば、敵を倒しそこねた場合でもピンチをしのげることが多く、非常に役立つアビリティだ。ただし、自動的に発動するアビリティではないので、自分でタイミングよくボタンを入力することが必要だ（連打でもOK）。ヘヴンスマイルが襲いかかってくる瞬間に身体に稲光のような光が出るので、そのときにボタンを押せばいい。発動対象のヘヴンスマイルがスキャン済みであることも発動条件のひとつだ。なお、カウンターアタックを発動できるヘヴンスマイルの種類は限定されており、どの敵に対しても有効な反撃手段というわけではないので、カウンターアタックを発動できるヘヴンスマイルの種類をしっかりと把握しておきたい。ただ、あくまで緊急手段なので過信は禁物だ。血液も稼げない。



⬅マスクのカウンターアタックはバックドロップだ。

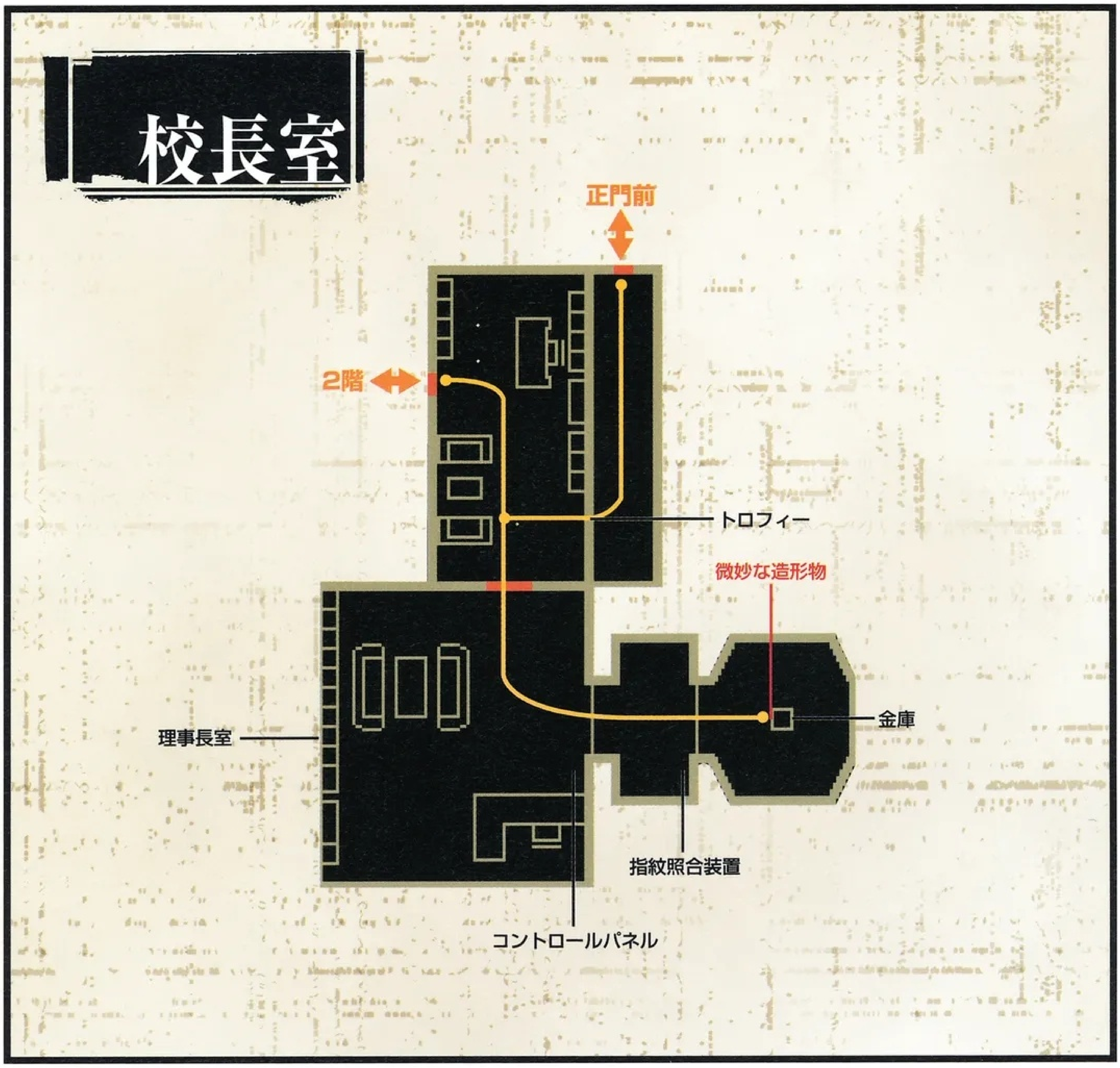
■カウンターアタックを発動できるヘヴンスマイル一覧

| | |
|---|---|
| カウンターアタック可能 | ヘヴンスマイル、フラワースマイル、ランニングスマイル、ヘッドボムスマイル、アナザースマイル、ファントムスマイル、ダイビングスマイル、ポイズンスマイル、ウルメイダスマイル、ミスリルスマイル、レーザースマイル（※）、ローリングスマイル |
| 不可能 | 上記以外のヘヴンスマイル。ボスすべて。 |

※成功時にレーザーをかわすのみ

⬅襲いかかってくるときに稲光が光る。このときにボタンを押す。

⬅カウンターが成功すれば、独自のモーションで一撃で敵を倒せる。



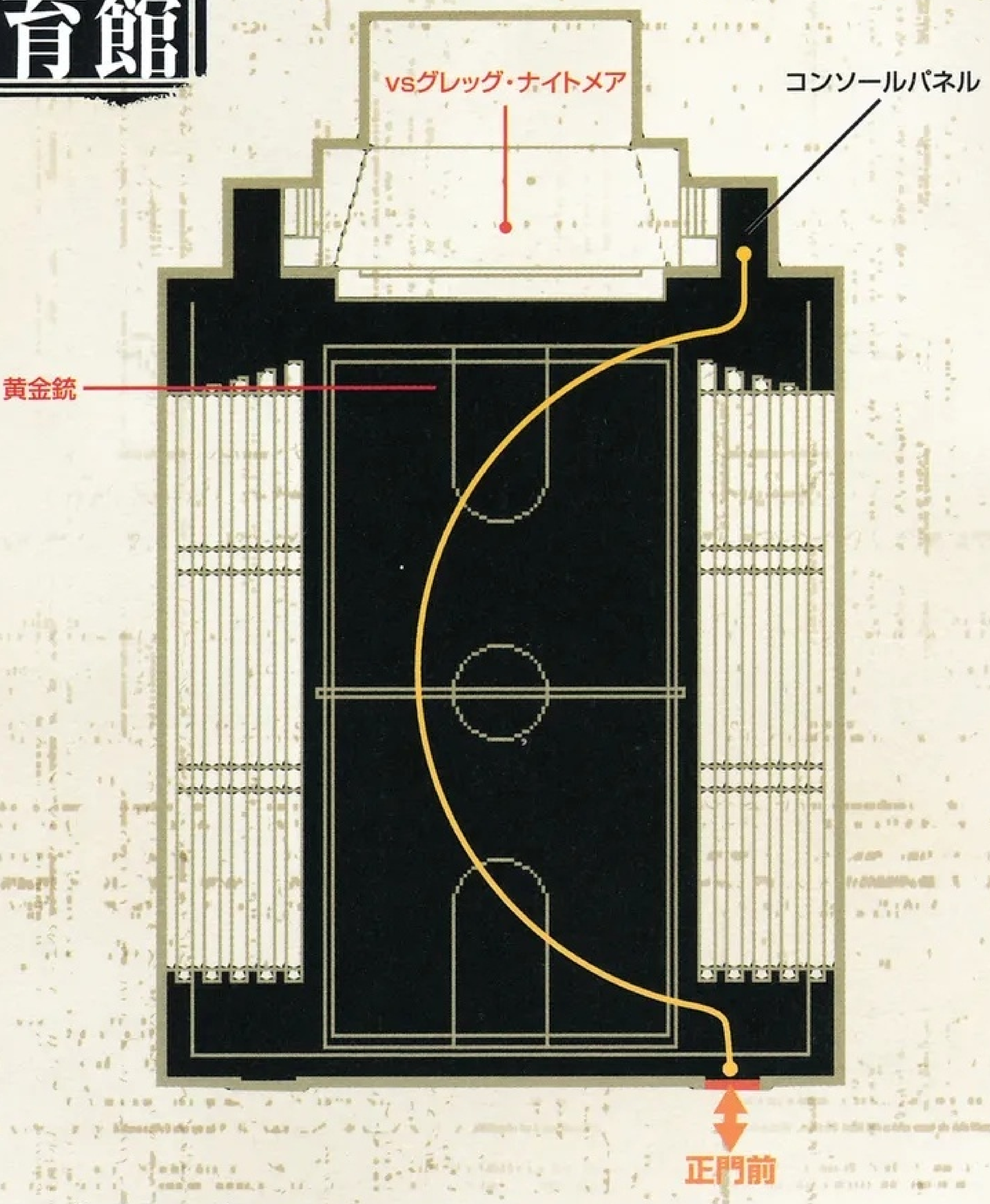

## 金庫から微妙な造形物を手に入れ、データ室へ戻れ

校長室前でガルシアンに自動交代し、中に入る。校長とのロシアンルーレットイベントが終わったら、奥の理事長室へ進もう。理事長室から奥の金庫室へ進むには5ケタの暗証番号を2つ入力する必要がある。暗証番号は、鳩書簡とテープを調べれば91007と15020とわかる。入力する順序は自由だ。その次の指紋照合装置は、ガルシアンでそのまま選択すれば扉が開くので、金庫から微妙な造形物を入手しよう。金庫のダイアルは、右にめいっぱい回したあと、左にめいっぱい回せば開く。微妙な造形物を入手したら、校長室にあるトロフィーを撃って隠し通路を出現させ、そこから正門前へ出よう。金庫から手に入れた微妙な造形物を使ってデータ室のターミナルを操作し、体育館の扉を開けるのだ。

⬅金庫を開け、ようやく微妙な造形物を入手。ここでガルシアンの額に傷が……。

➡校長室のトロフィーを撃つと、棚が動いて外へ出られる非常階段への通路へ行ける。

# 体育館




※ゲーム中では体育館のマップは見ることができない。

## キラー7の最後、そして黄金銃の復活

体育館の奥でスイッチを入れると、カーテンが開いてイベントが始まる。イベント後、支部長グレッグとの戦いに突入したら、グレッグの体の左右どちらかを撃とう。グレッグが振り子のように揺れるので、右に振り始めたら左側を、左に振り始めたら右側を撃って、振り幅を大きくしていく。最大まで振るとグレッグのズボンが脱げるので、身体を撃って攻撃しよう。しばらく攻撃すると、グレッグが黄金銃を落とし、同時にブラックヘヴンスマイルが登場する。ブラックヘヴンスマイルは黄金銃でなければ倒せないが、黄金銃はガルシアンでしか拾えない。ガルシアンになるまでキラー7には死んでもらおう。最後にガルシアンになったら黄金銃を拾ってブラックヘヴンスマイルを倒し、グレッグにトドメを刺せ!

⬅タイミングよくグレッグを撃って、振り幅を大きくしていこう。

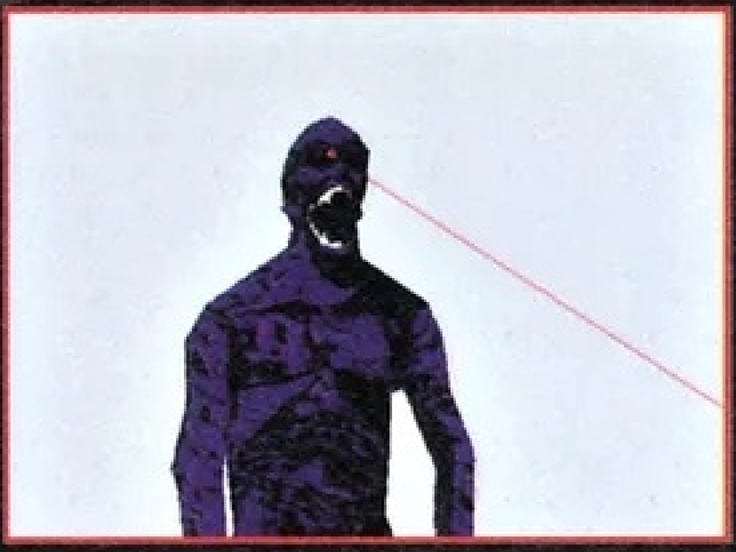
➡ガルシアンで黄金銃を拾ったら、すかさずブラックヘヴンスマイルを撃て！

シナリオ05

# 笑顔（後編）
Smile

ホテル"ユニオン"の血戦
The Bloody battle in the "Union" hotel.

NEWORDER:NO.42
最後の依頼
The final order.

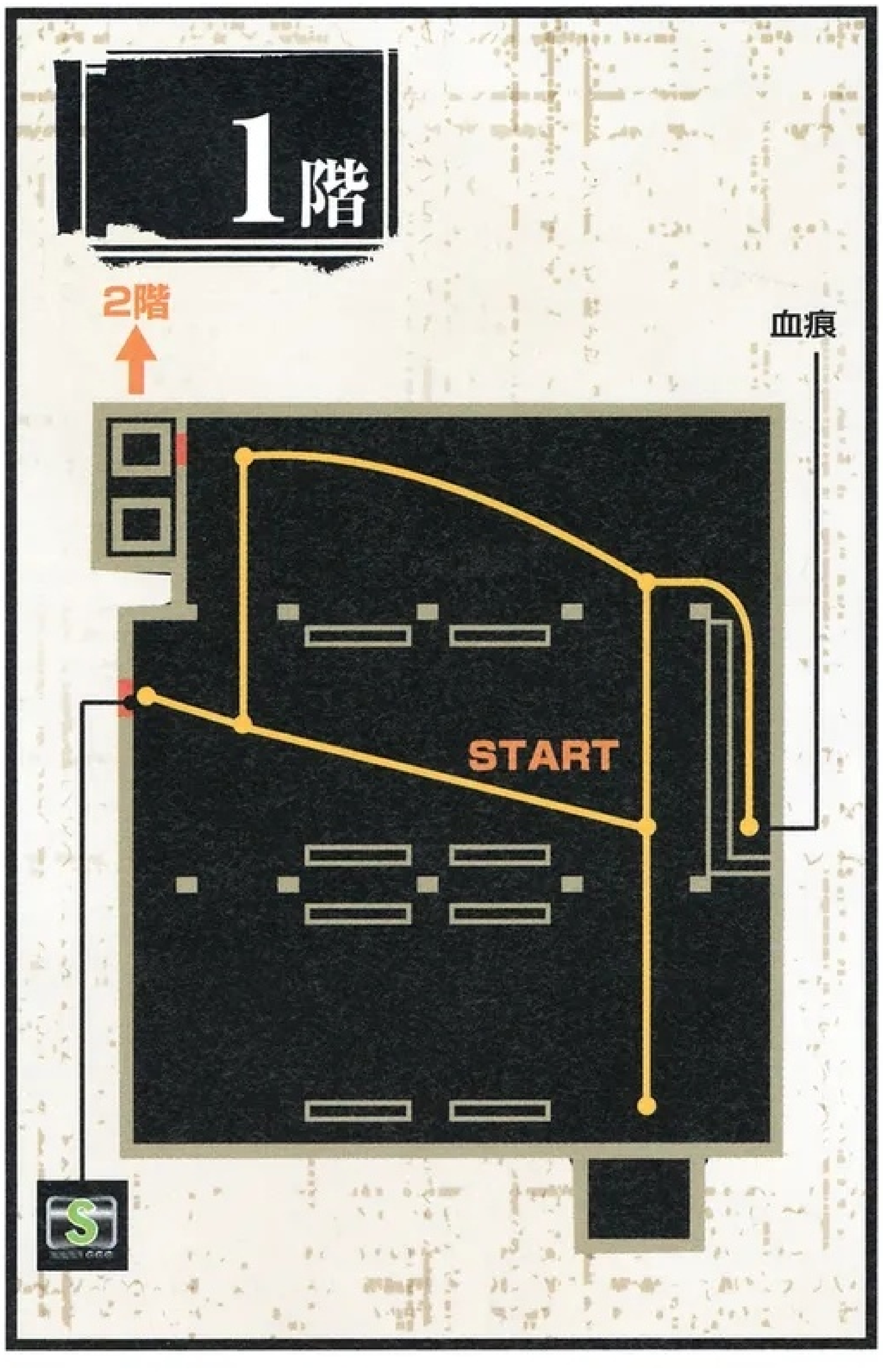


| 入手 | | |
|---|---|---|
| | 魂弾 | なし |
| | 微妙な造型物 | なし |
| | 指輪 | なし |



**フローチャート**

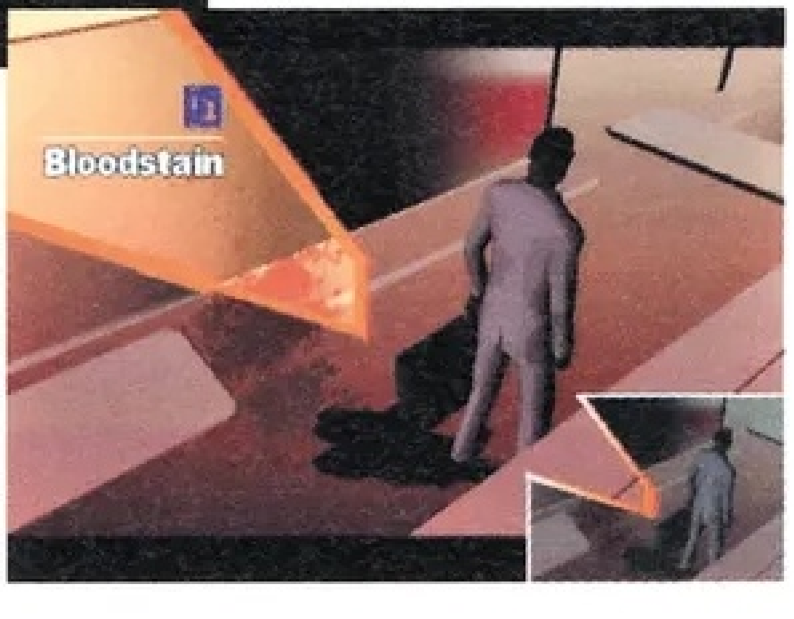
| 場所 | | 内容 | ページ |
|---|---|---|---|
| ホテルユニオン | 1階～7階 | 各階でイベントを見る | 106～109 |
| | 最上階 | 禁断の部屋へ入る | |
| | 屋上 | 屋上にいる人物の額を撃つ。後編終了 | |



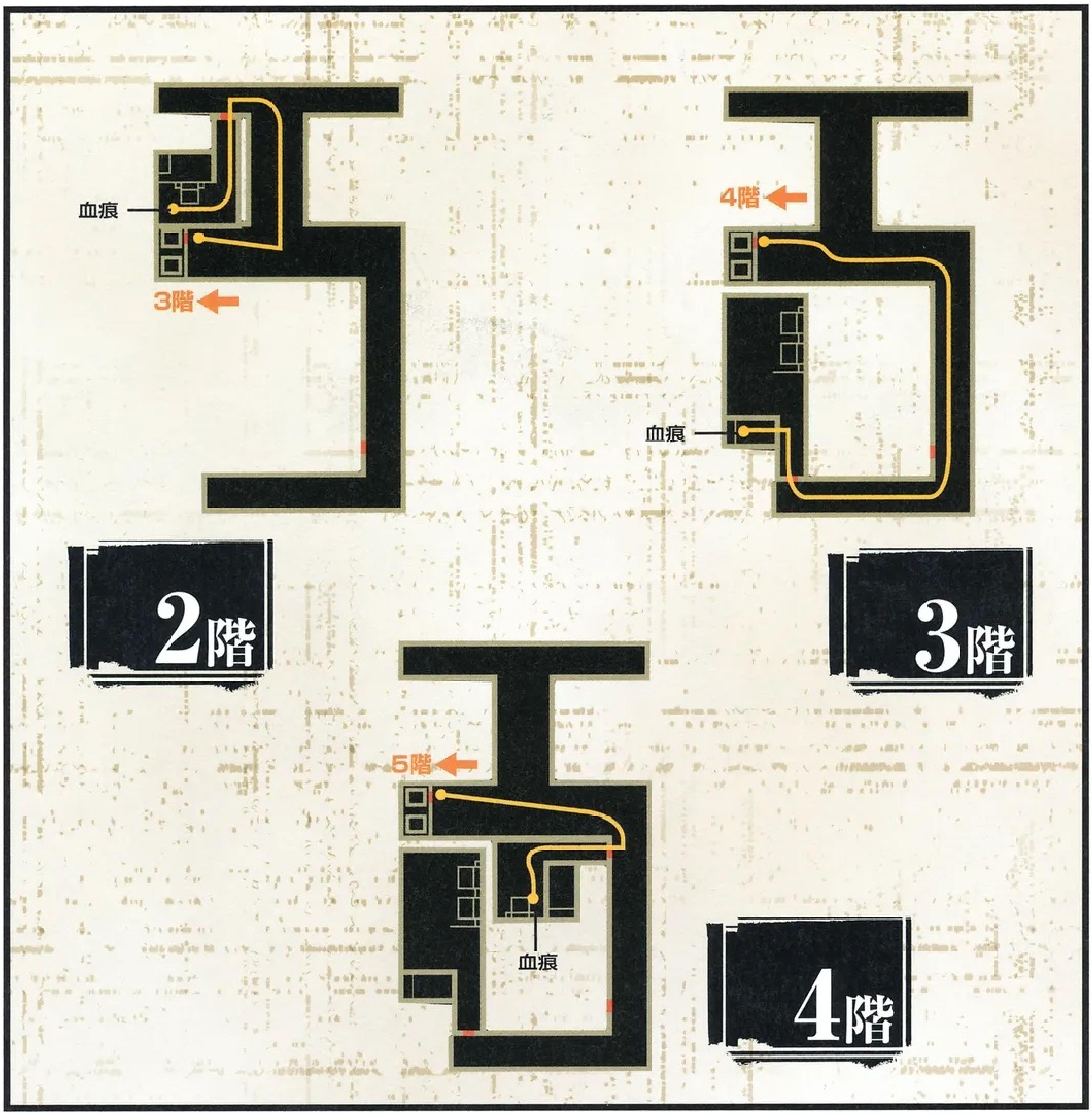

## キラー7殺害現場をめぐる

前編の舞台だったホテルユニオンを再度訪れる。ヘヴンスマイルは登場せず、ガルシアンのみで1階から順に上へ上がっていくことになる。前編で魂弾を入手した場所へ行くと血痕（Bloodstain）があり、それを調べることでキラー7のメンバーが殺害された場面を回想していく。移動ルートは固定されており前進していれば自動的に各フロアの血痕を回っていくことが可能だ。

⬅ヘヴンスマイルは出現しないため、ゲームオーバーの心配はない。

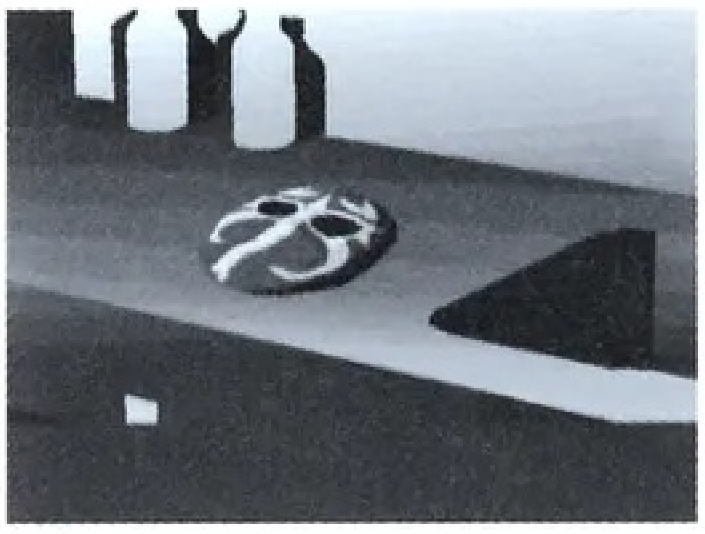



➡各階の殺害現場にある血痕を調べていこう。キラー7殺害の回想に入る。



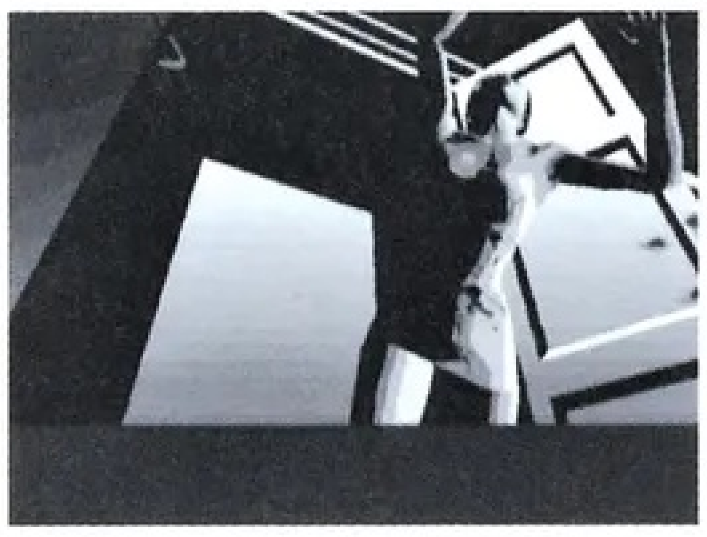

## 次々と凶弾に倒れていくキラー7

血痕を調べてエレベーターに乗ると、自動的に次のフロアへ移動する。ルートのとおりに進んで、2階でコン、3階でマスク、4階でカエデの殺害を回想していこう。イベントは主観視点のため、暗殺者の顔は確認できない。誰が何の目的で彼らを消したのだろうか？

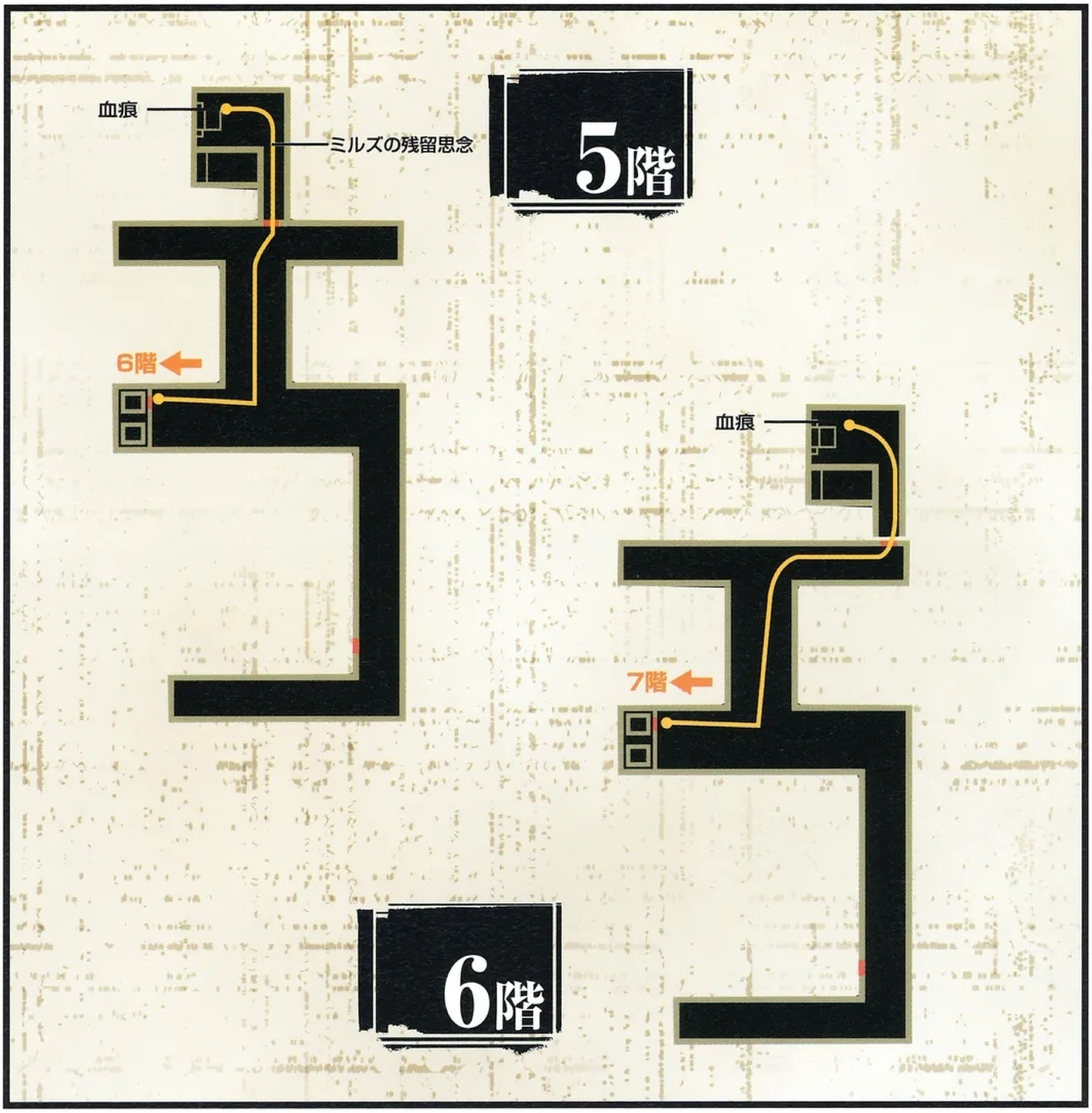


➡マスクはシャワー中を撃たれるが、その素顔を確認することはできない。

⬅背後から撃たれ息絶えるコン。なぜ彼が殺られなければならなかったのか？



⬅クローゼットに隠れたカエデだったが、暗殺者の目をあざむくことはできなかった。



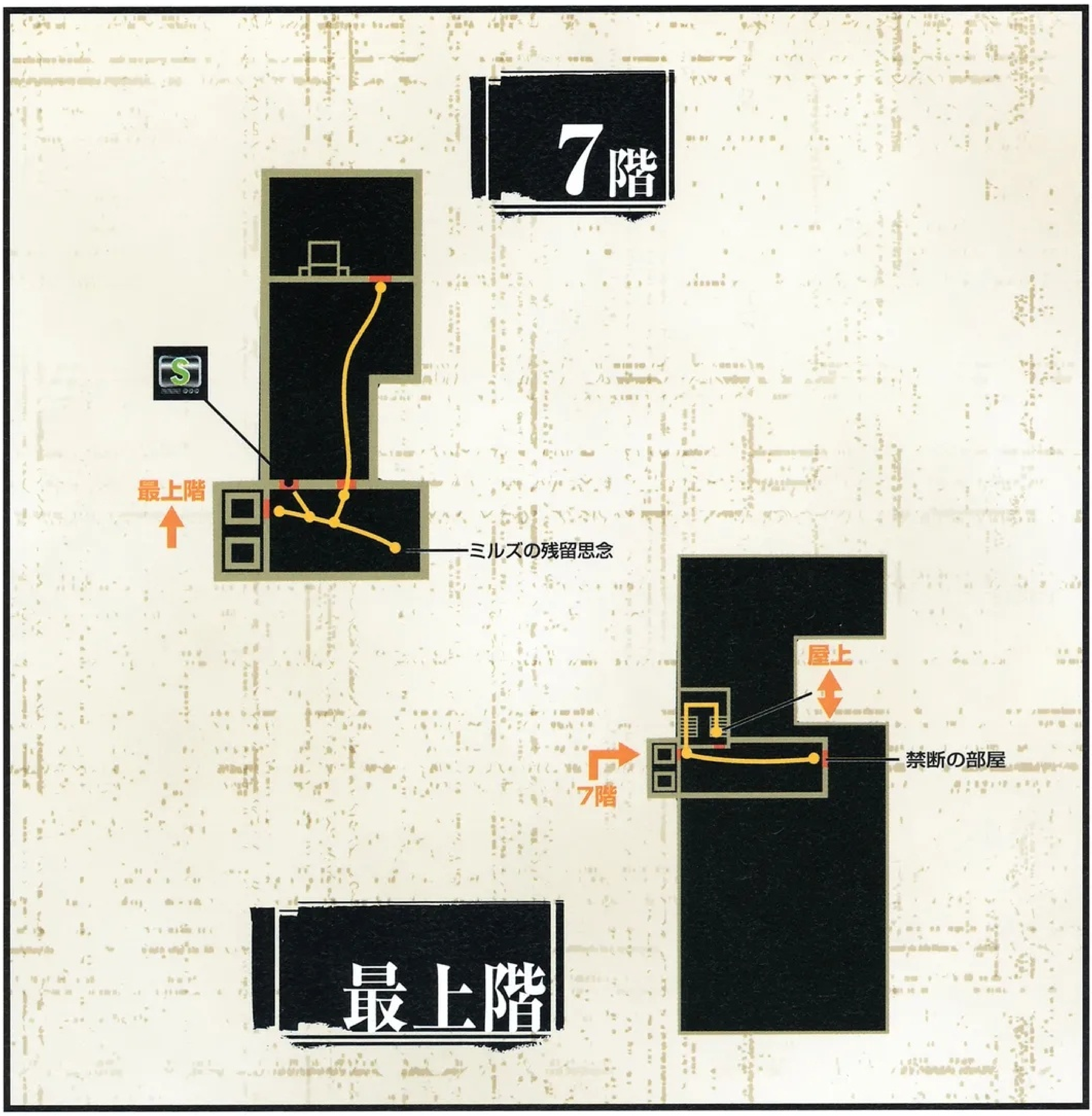

## コヨーテ、ダンまでもが犠牲に

5階でコヨーテ、6階でダンの殺害を回想していく。また、5階にはミルズの残留思念がいて、真相の一端を話してくれる。ダン殺害イベントで確認できる暗殺者のシルエットと声は、ガルシアンっぽいが……？　なぜ、ガルシアンが彼らを抹殺することになったのか？

➡コヨーテは抵抗を試みるが、暗殺者のほうが一枚上手だったようだ。

⬅5階ではミルズの残留思念から話を聞くことができる。

⬅6階ではダンと対峙する。彼までもが倒れ、これで6人が消えた。




## ホテルユニオンの屋上で待つものは……？

7階に再度登場するミルズの残留思念から話を聞いたら、前編の最後に訪れたスィートルームへ向かおう。イベントが終わったらエレベーターで最上階へ行き、禁断の部屋でイベントを見る。禁断の部屋でのイベントを終えたら、階段で屋上へ上がろう。屋上にいるある人物の額を撃ち抜くと後編終了だ。

➡スィートルームにいる2人はガルシアンの正体を語る。

⬅再度登場し、過去に立ち向かえとガルシアンに語るミルズ。

⬅屋上で待つ人物は？　物語はまだ終幕を迎えない。

Chapter4

# ヘヴンスマイルデータ

## Heaven Smile

キラー７の行く手を遮るヘヴンスマイル各種のデータや対処法を紹介。採取できる血液量やカウンターアタックを使用できるかどうかといった情報も掲載しているので攻略に役立ててほしい。

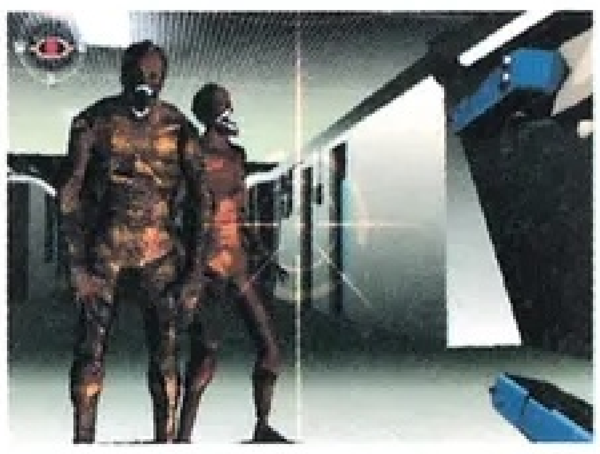
**データの見方**

- ■初登場……………初めて出現するシナリオと場所。
- ■腫瘍／弱点…………攻撃を当てることで一撃で倒せる場所、またはダメージを与えられる場所。
- ■部位欠損……………ダメージを与えることで頭部や腕などの部位を欠損させることができるかどうかの表記。
- ■攻撃方法……………そのヘヴンスマイルが行ってくる攻撃方法。
- ■カウンター…………そのヘヴンスマイルの攻撃に対してカウンターアタックのアビリティを使用できるかどうかの表記。
- ■総血液量……………得られる血液の総量。羈絆門での登場時は表記している血液量よりも増える場合がある。
- ■血液割合……………総血液量の濃い血液と薄い血液の割合。
- ■欠損拡散血液量……部位を欠損させた場合に得られる血液量（濃い血液／薄い血液）。

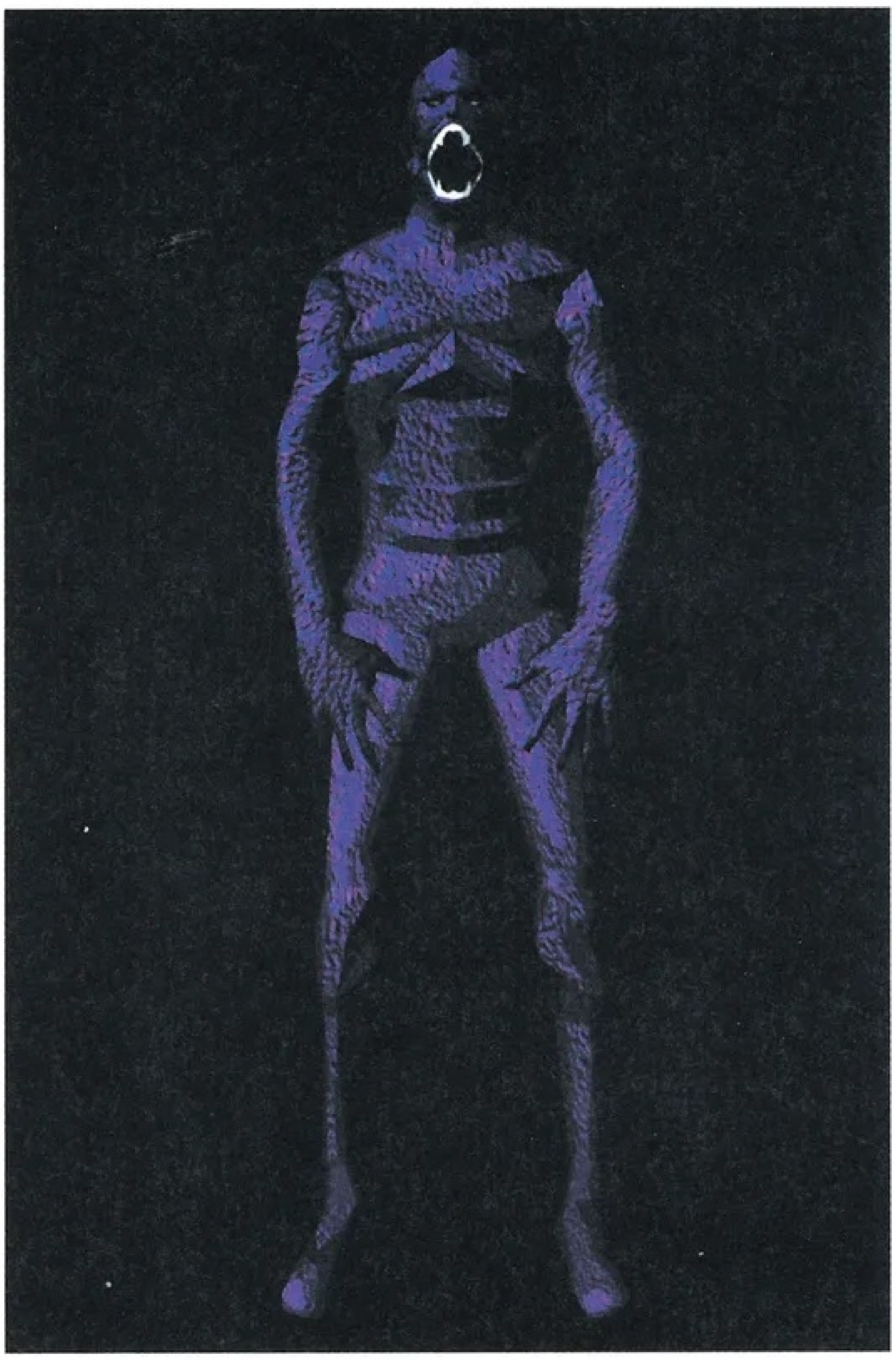
## ヘヴンスマイル

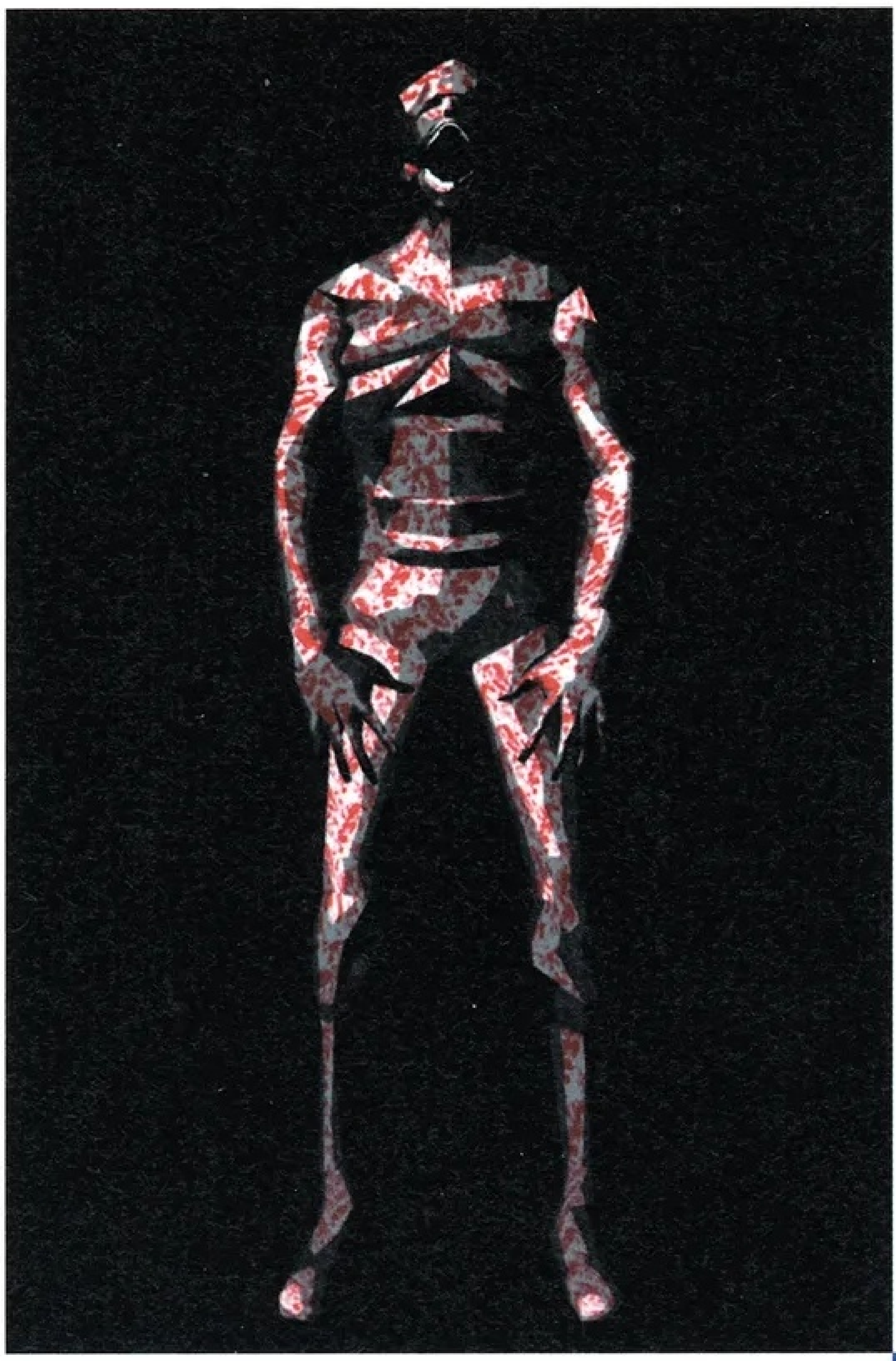
| | | |
|---|---|---|
| 初登場 | | 「天使」セルティック1階 |
| 腫瘍／弱点 | | ランダム |
| 部位欠損 | | あり |
| 攻撃方法 | | 自爆 |
| カウンター | | 可 |
| 総血液量(dl) | | 40 |
| 血液割合(濃い血液／薄い血液) | | 体色により変化 |
| 欠損拡散血液量(dl) ※濃い血液／薄い血液 | 頭 | 2～20／0～17 |
| | 足・腕 | 2～20／0～17 |
| | コア | 5～40／0～34 |

合衆国沈没を目論む、クン・ランが製造した戦略兵器“笑う顔”の量産タイプ。弱点となる腫瘍を撃つことで一撃で駆除できるが、腫瘍の場所は個体ごとに異なり、首元・右腕・左腕・右脚・左脚の5か所のいずれかに存在する。また、体色も個体ごとに異なり、60種類以上が存在すると思われる。



⬅数多くの色が登場するが、普通に歩いてくるのはすべてこのノーマルタイプだ。





## ツバキスマイル

| | | |
|---|---|---|
| 初登場 | | 「天使」セルティック1階 |
| 腫瘍／弱点 | | ランダム |
| 部位欠損 | | ナシ |
| 攻撃方法 | | 自爆 |
| カウンター | | 不可 |
| 総血液量(dl) | | 420 |
| 血液割合(濃い血液／薄い血液) | | 1／6 |
| 欠損拡散血液量(dl) ※濃い血液／薄い血液 | 頭 | ー |
| | 足・腕 | ー |
| | コア | 60／360 |

ダンの魔弾やカエデの結界消滅など、キラー7の特殊能力を必要とする場所にたたずむヘヴンスマイル。こちらが近づくか攻撃を加えると全速力で逃げ出して自爆するため、攻撃を受けることはないが、倒せば大量の血液を吸収することができる。腫瘍を撃ち抜いて倒したい。再出現はしない。

←逃げ出したあと自爆してしまうので、腫瘍を撃って一撃でしとめたい。

## デュプリケータースマイル

| | | |
|---|---|---|
| 初登場 | | 「天使」セルティック1階 |
| 腫瘍／弱点 | | コア |
| 部位欠損 | | ナシ |
| 攻撃方法 | | 卵吐き |
| カウンター | | 不可 |
| 総血液量(dl) | | 0(卵は30) |
| 血液割合(濃い血液／薄い血液) | | 1／6 |
| 欠損拡散血液量(dl) ※濃い血液／薄い血液 | 頭 | 0／0 (卵は2／12) |
| | 足・腕 | 0／0 (卵は2／12) |
| | コア | 0／0 (卵は4／25) |

地面や壁に根を張り巡らせた有機植物のような都市制圧用のヘヴンスマイル。移動も攻撃もしてこないが、逆さまにぶらさがった人型部分からヘヴンスマイルが誕生する卵を生み出す。卵はキラー7の方へ転がりながら接近し、一定距離まで近づくか攻撃を加えることでヘヴンスマイルが生まれる。無限に卵を生み出すので、血液吸収に利用するのも有効だ。デュプリケータースマイル本体を駆除するには、本体のコアをすべて破壊する必要がある。「死闘」の場合はコアが赤色になり、体力が極めて高くなるが、ダンの魔弾を使えば一撃で破壊することが可能だ。複数のタイプがあり、コアの数が異なる。

# フラワースマイル

| | | |
|---|---|---|
| 初登場 | | 「天使」セルティック2階 |
| 腫瘍／弱点 | | ランダム |
| 部位欠損 | | ナシ |
| 攻撃方法 | | 自爆 |
| カウンター | | 可 |
| 総血液量(dl) | | 220 |
| 血液割合(濃い血液／薄い血液) | | 2／5 |
| 欠損拡散血液量(dl) ※濃い血液／薄い血液 | 頭 | ー |
| | 足・腕 | ー |
| | コア | 62／157 |

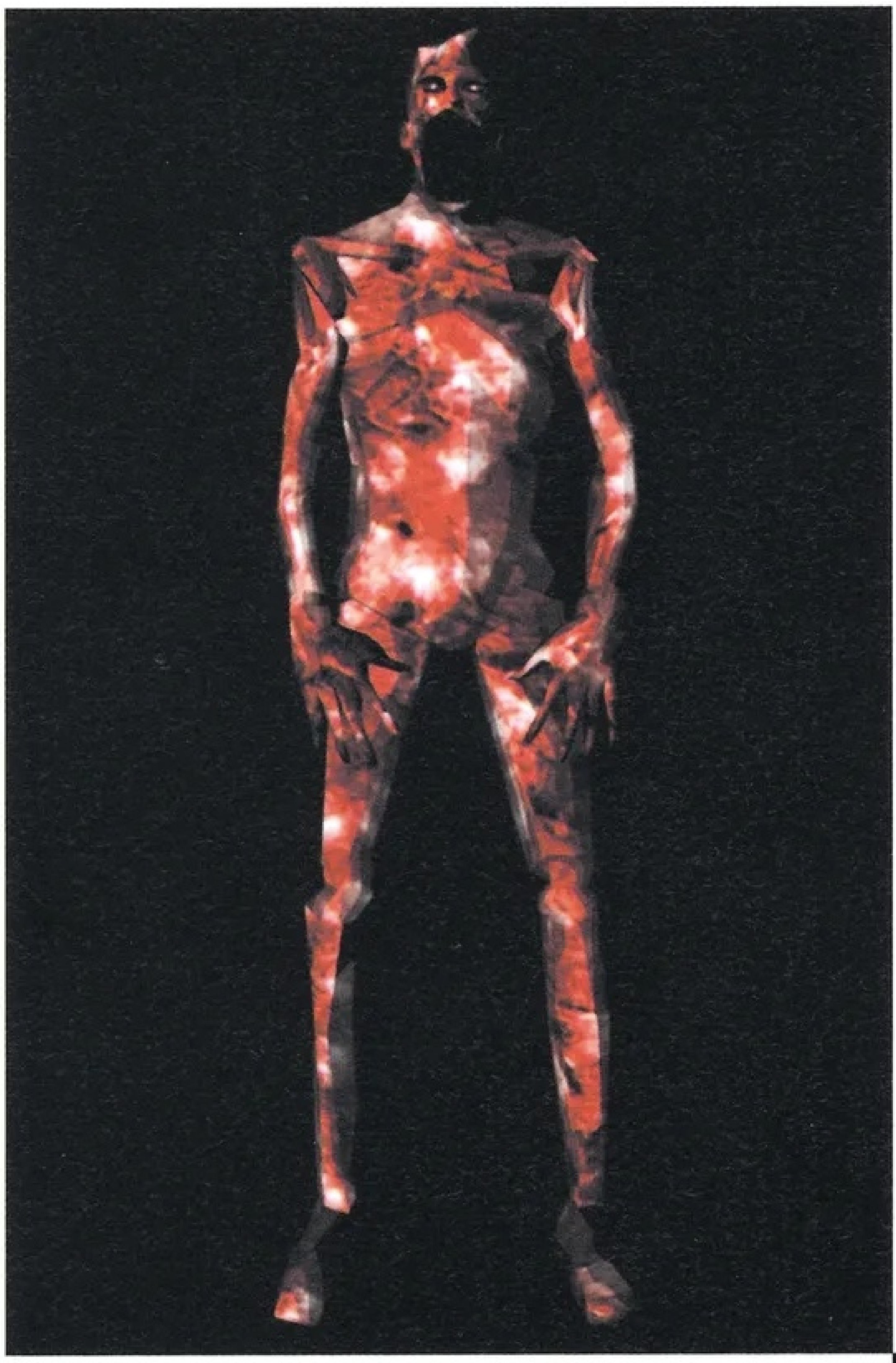
全身が黄色だが、まれに違う色の存在も確認されている。通常のヘヴンスマイルと異なり、倒した際に花びらが拡散することで、腫瘍や部位を破壊していなくても血液を吸収できる。また、スキャンによる実体化か攻撃を加えることで移動を開始し、移動開始後一定時間が経過すると自爆してしまう。

⬅倒して拡散するときに血ではなく花びらが舞う。唯一の美しい死に様をみせる。

# ミクロスマイル

| | | |
|---|---|---|
| 初登場 | | 「天使」セルティック2階 |
| 腫瘍／弱点 | | なし |
| 部位欠損 | | ナシ |
| 攻撃方法 | | 閃光弾 |
| カウンター | | 不可 |
| 総血液量(dl) | | 赤×青が500、黄×黒は0 |
| 血液割合(濃い血液／薄い血液) | | 2／5 |
| 欠損拡散血液量(dl) ※濃い血液／薄い血液 | 頭 | ー |
| | 足・腕 | ー |
| | コア | 142／357(黄×黒は0／0) |

特定の場所で空中を旋回している小型のヘヴンスマイル。侵入者を察知すると高速で直進してきて、閃光を放って自爆する。この爆発によりダメージを受けることはないが、閃光でしばらく視界がきかなくなるため、他種のヘヴンスマイルと混在している場合は危険。赤×青、黒×黄の2タイプが存在し、赤×青は倒すことで大量の血液を吸収できる。黒×黄は血液を吸収できないが、倒すことで自動的に全人格の覚醒、体力全回復、回収済みの死体の蘇生が行われる。ほかのヘヴンスマイルと異なり、同じ場所に再出現することがないが、いずれの攻撃でも一撃で倒すことができるため、出現場所を覚え、確実に駆除を成功させたい。



# ランニングスマイル

| | | |
|---|---|---|
| 初登場 | | 「天使」セルティック2階 |
| 腫瘍／弱点 | | ランダム |
| 部位欠損 | | あり |
| 攻撃方法 | | 自爆 |
| カウンター | | 可 |
| 総血液量(dl) | | 50 |
| 血液割合(濃い血液／薄い血液) | | 体色により変化 |
| 欠損拡散血液量(dl) ※濃い血液／薄い血液 | 頭 | 0～25／0～25 |
| | 足・腕 | 0～25／0～25 |
| | コア | 0～50／0～50 |

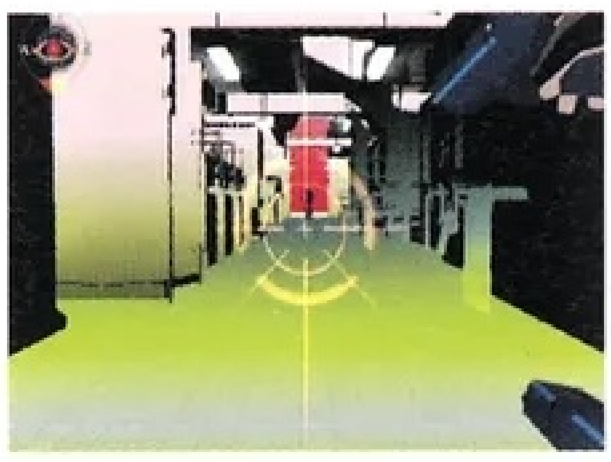
名前の通り、走って接近してくるヘヴンスマイル。体色は10種類ほど存在する。それ以外は通常のヘヴンスマイルと同様である。走り中は、ジョギングのリズムをとるような「ホッホッホッ」という奇声を発するため、その存在をいち早く確認することが可能だ。

⬅ジョギングするように近づいてきて、抱きつき自爆してくる。

# スピードスマイル

| | | |
|---|---|---|
| 初登場 | | 「天使」セルティック5階の羈絆門 |
| 腫瘍／弱点 | | 首 |
| 部位欠損 | | あり |
| 攻撃方法 | | 自爆 |
| カウンター | | 不可 |
| 総血液量(dl) | | 80 |
| 血液割合(濃い血液／薄い血液) | | 7／0 |
| 欠損拡散血液量(dl) ※濃い血液／薄い血液 | 頭 | 40／0 |
| | 足・腕 | 40／0 |
| | コア | 80／0 |

シナリオ「天使」において、セルティック5階の羈絆門でキラー7を待ち受ける種本体のヘヴンスマイル。首の腫瘍を守るため高速で頭部を振りながら接近してくる。接近後、跳びついて自爆するが、その攻撃力は極めて高く、カウンターアタックも無効のため、遠距離から狙撃するか、脚部を連射して足止めするといい。



⬅出現位置が離れているため、近づかずに攻撃していけばそれほど脅威ではない。

## ヘッドボムスマイル

| | | |
|---|---|---|
| 初登場 | | 「落日」懐石料亭フクシマ廊下 |
| 腫瘍／弱点 | | 頭 |
| 部位欠損 | | ナシ |
| 攻撃方法 | | 自爆、エラーヘッドボム |
| カウンター | | 可 |
| 総血液量(dl) | | 80 |
| 血液割合(濃い血液／薄い血液) | | 3／4 |
| 欠損拡散血液量(dl) ※濃い血液／薄い血液 | 頭 | ー |
| | 足・腕 | ー |
| | コア | 34／45 |

弱点である頭部を拘束具で守っているが、拘束具は一定時間ごとに開閉を繰り返すため、開いているときに頭部を攻撃すれば一撃で倒すことが可能。ただし、拘束具に攻撃を加えてしまうと、周囲に大ダメージを与える爆発（エラーヘッドボム）が発生する。エラーヘッドボムはほかのヘヴンスマイルも巻き込むため、距離が離れているなら、わざとエラーヘッドボムを誘発させて、まとめて倒すのも有効である。拘束具を閉じた状態で近づかれてしまったら、カウンターアタックで倒すといい。

## スパイラルスマイル

| | | |
|---|---|---|
| 初登場 | | 「落日」懐石料亭フクシマ廊下 |
| 腫瘍／弱点 | | 顔（緑） |
| 部位欠損 | | ナシ |
| 攻撃方法 | | 自爆 |
| カウンター | | 不可 |
| 総血液量(dl) | | 60 |
| 血液割合(濃い血液／薄い血液) | | 3／4 |
| 欠損拡散血液量(dl) ※濃い血液／薄い血液 | 頭 | ー |
| | 足・腕 | ー |
| | コア | 25／34 |

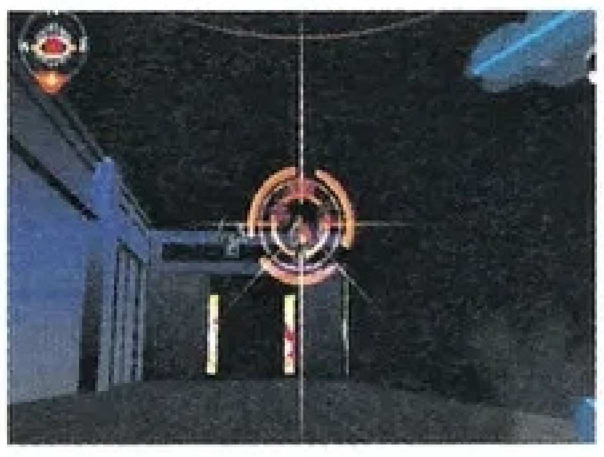
複数のヘヴンスマイルを原料として球状に成形されたヘヴンスマイル。カラコロと音をたてながら、ゆっくりと近づいてきて、一定距離まで近づくと自爆する。球状の体表面には複数の顔があるが、弱点は周囲が緑色になった本物の顔のみ。弱点以外はグレネード以外の攻撃に対して無敵だ。移動スピードが遅いため、弱点を狙うのは難しくない。

←移動スピードが非常に遅いため、まったく怖くない。楽勝で倒すことができる。

## アナザースマイル

| | | |
|---|---|---|
| 初登場 | | 「落日」懐石料亭フクシマ離れ |
| 腫瘍／弱点 | | ランダム |
| 部位欠損 | | あり |
| 攻撃方法 | | 自爆 |
| カウンター | | 可 |
| 総血液量(dl) | | 50 |
| 血液割合(濃い血液／薄い血液) | | 体色により変化 |
| 欠損拡散血液量(dl) ※濃い血液／薄い血液 | 頭 | 3～25／0～21 |
| | 足・腕 | 3～25／0～21 |
| | コア | 7～50／0～42 |

天井をゆっくりとはって接近し、攻撃を加えると天井から飛び降り、よつんばいのまま地面を高速で移動してくる。暗い場所で天井にいると、スキャンしても存在に気づかない場合があるので注意が必要である。なお、天井からの落下中は攻撃してもダメージを与えることができない。



⬅暗い天井にいると見つけづらい。ロックオン切替ボタンで探すといい。

## ファントムスマイル

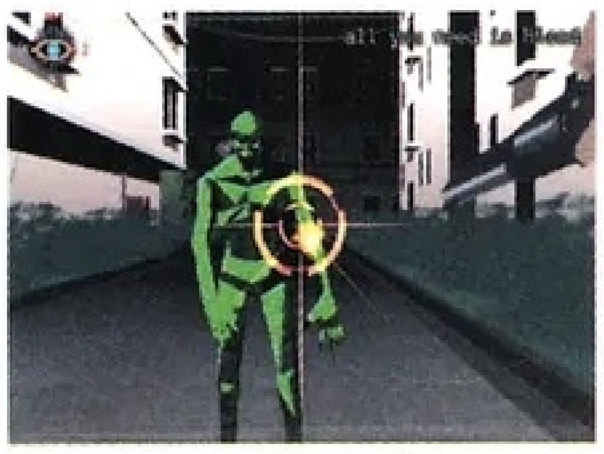
| | | |
|---|---|---|
| 初登場 | | 「落日」懐石料亭フクシマの羈絆門 |
| 腫瘍／弱点 | | 巨大化変異部位 |
| 部位欠損 | | ナシ |
| 攻撃方法 | | 自爆 |
| カウンター | | 可 |
| 総血液量(dl) | | 80 |
| 血液割合(濃い血液／薄い血液) | | 1／6 |
| 欠損拡散血液量(dl) ※濃い血液／薄い血液 | 頭 | ー |
| | 足・腕 | ー |
| | コア | 11／68 |

体内に蓄積したエネルギーの影響で部位が肥大化したヘヴンスマイル。肥大化部位は頭・右手・左手のいずれかで、個体により異なる。肥大化した部位を攻撃すると一撃で倒せるが、肥大化部位以外に攻撃を加えると、目の前に瞬間移動してきて自爆攻撃を仕掛けてくる。この自爆攻撃は攻撃力が非常に高いため、肥大化部位を確実に狙って倒すようにしたい。もし肥大化部位以外を撃ってしまった場合は、瞬間移動後の自爆攻撃時にカウンターアタックを使うといい。一部の人格を除けば構えたまま△ボタン（Xボタン）を連打していればOKだ。

# ダイビングスマイル

| | | |
|---|---|---|
| 初登場 | | 「落日」角ビル屋外 |
| 腫瘍／弱点 | | ランダム |
| 部位欠損 | | あり |
| 攻撃方法 | | 自爆 |
| カウンター | | 可 |
| 総血液量(dl) | | 50 |
| 血液割合(濃い血液／薄い血液) | | 3／4 |
| 欠損拡散血液量(dl) ※濃い血液／薄い血液 | 頭 | 10／14 |
| | 足・腕 | 10／14 |
| | コア | 21／28 |

上空から突如落下してくるヘヴンスマイル。それ以外の特徴は通常のヘヴンスマイルとほぼ同様だが、近距離に突然出現するうえ、複数で現れることが多いため、冷静かつすばやく対処する必要がある。ドスンという着地音が聞こえたら、ターンして距離をとってもいいだろう。



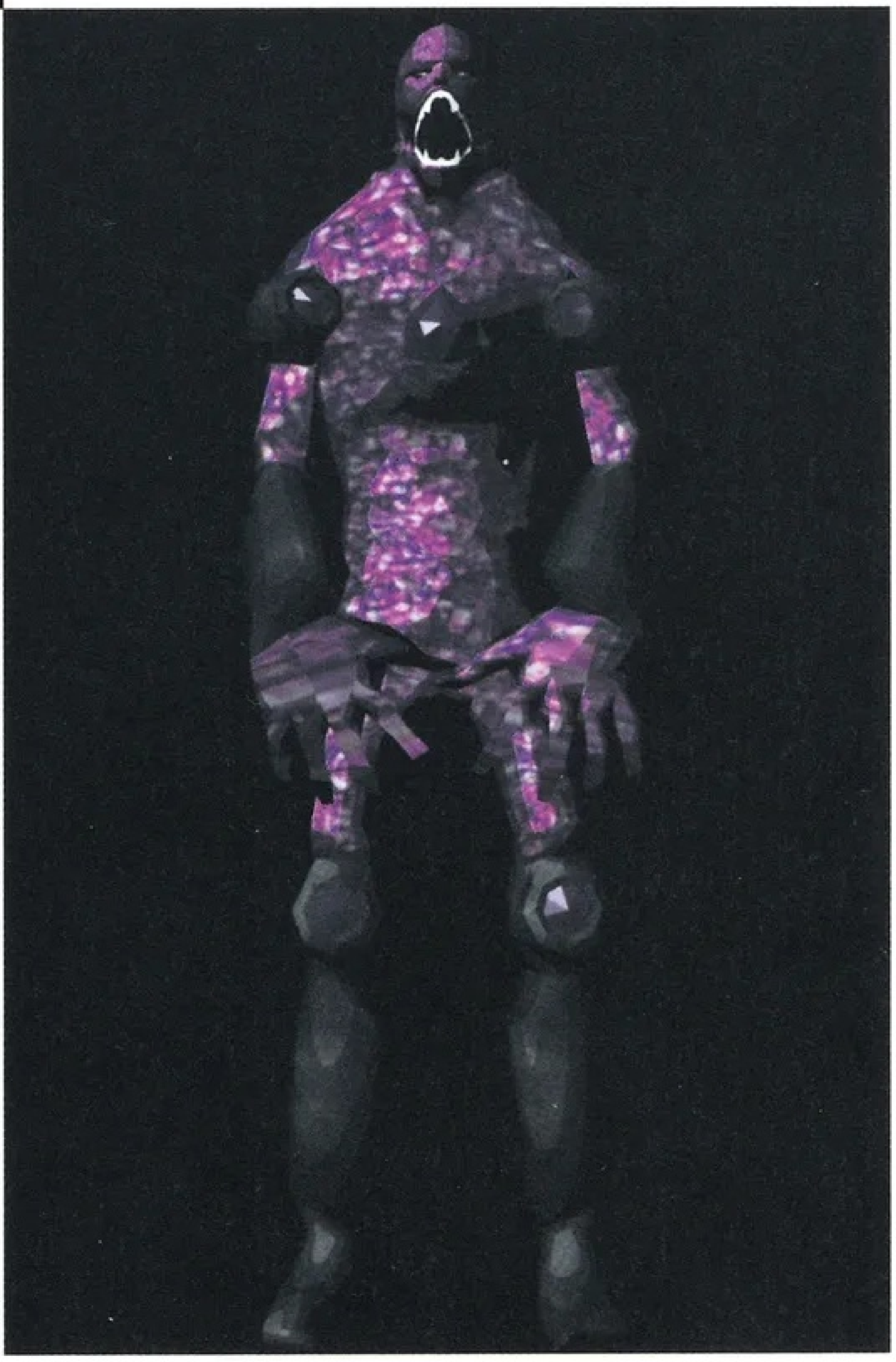
←アクアラングのようなものを背負って空中から突然降りてくる。

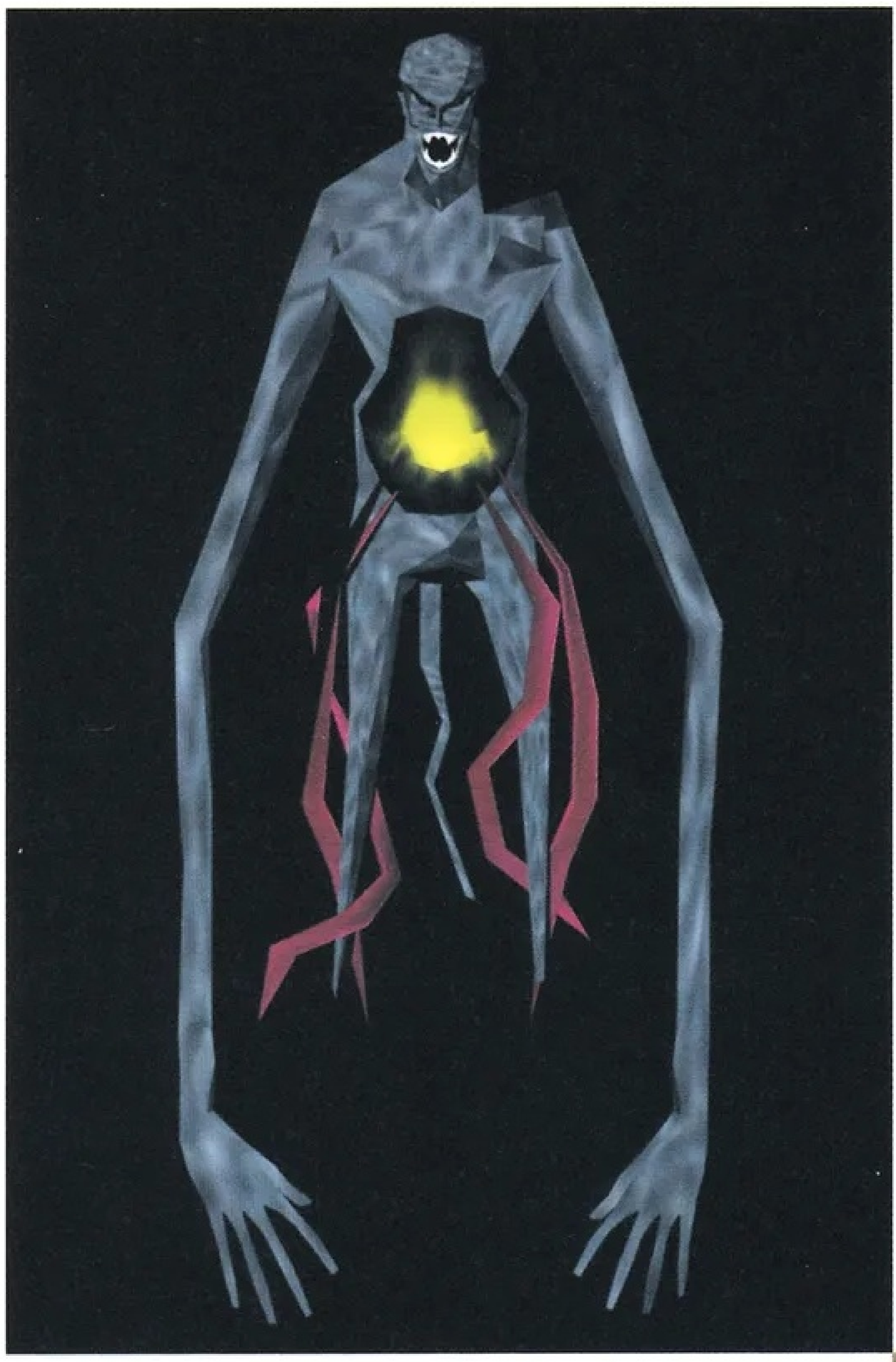
# ポイズンスマイル

| | | |
|---|---|---|
| 初登場 | | 「落日」角ビル1階 |
| 腫瘍／弱点 | | ランダム |
| 部位欠損 | | ナシ |
| 攻撃方法 | | 自爆 |
| カウンター | | 可 |
| 総血液量(dl) | | 90 |
| 血液割合(濃い血液／薄い血液) | | 7／0 |
| 欠損拡散血液量(dl) ※濃い血液／薄い血液 | 頭 | ー |
| | 足・腕 | ー |
| | コア | 90／0 |

全身からスモッグを吐き出しながら近づいてくる。移動スピードは遅いが、腫瘍を撃ち抜かないかぎり、何度でも起き上がってくる。腫瘍以外は無敵で、マスクのグレネードでも倒すことができない。

←腫瘍を撃てずに接近されてしまった場合はカウンターアタックで倒そう。





# マザースマイル

| | | |
|---|---|---|
| 初登場 | | 「落日」角ビル3階 |
| 腫瘍／弱点 | | コア |
| 部位欠損 | | ナシ |
| 攻撃方法 | | 卵吐き、自爆 |
| カウンター | | 不可 |
| 総血液量(dl) | | 0（卵は35） |
| 血液割合(濃い血液／薄い血液) | | 2／5 |
| 欠損拡散血液量(dl) ※濃い血液／薄い血液 | 頭 | 0／0（卵は5／12） |
| | 足・腕 | 0／0（卵は5／12） |
| | コア | 0／0（卵は10／25） |

奇妙に長く伸びた手が特徴的なヘヴンスマイル。卵を吐き出すことやコアを持つといったデュプリケータースマイルに似た特徴を持つが、自身も移動して自爆攻撃を仕掛けてくる点が異なる。通常のヘヴンスマイルよりも離れた位置から跳びかかってくるため注意が必要だ。「死闘」時はコアが赤色になる。

←コア以外には攻撃が効かない。コアを集中攻撃して倒せ。

# バックスマイル

| | | |
|---|---|---|
| 初登場 | | 「落日」角ビルの羈絆門 |
| 腫瘍／弱点 | | 背中の核 |
| 部位欠損 | | ナシ |
| 攻撃方法 | | 自爆 |
| カウンター | | 不可 |
| 総血液量(dl) | | 150 |
| 血液割合(濃い血液／薄い血液) | | 2／5 |
| 欠損拡散血液量(dl) ※濃い血液／薄い血液 | 頭 | ー |
| | 足・腕 | ー |
| | コア | 28／71 |

足がなく、常に浮遊しているヘヴンスマイル。「ウワンウワン」という円盤が飛んでいるような鈍い音が聞こえたら近くにバックスマイルがいるはず。弱点であるコアは背中にあり、前面への攻撃はグレネードの攻撃を除いて無効。左右いずれかの羽や肩に続けて数発撃ち込むことで、体を回転させてこちらに背中を向けさせることができるので、そこで弱点を撃つといい。

←マスクのグレネードなら、後ろを振り向かせなくても強引に倒せる。

# ウルメイダスマイル

| | | |
|---|---|---|
| 初登場 | | 「雲男」ウルメイダインターシティ中央道路 |
| 腫瘍／弱点 | | Ｔシャツ |
| 部位欠損 | | ナシ |
| 攻撃方法 | | 自爆 |
| カウンター | | 可 |
| 総血液量（dl） | | 30 |
| 血液割合（濃い血液／薄い血液） | | 1／6 |
| 欠損拡散血液量（dl）※濃い血液／薄い血液 | 頭 | ― |
| | 足・腕 | ― |
| | コア | 4／25 |

ウルメイダの狂信的な信者がヘヴンスマイル化したもの。普段は街中を黙々とジョギングしているだけだが、攻撃すると襲ってくる。黄色いテキサス・ブロンコＴシャツを撃てば一撃で倒すことが可能だ。また、１体倒すごとにウルメイダメダルを１枚取得できる。

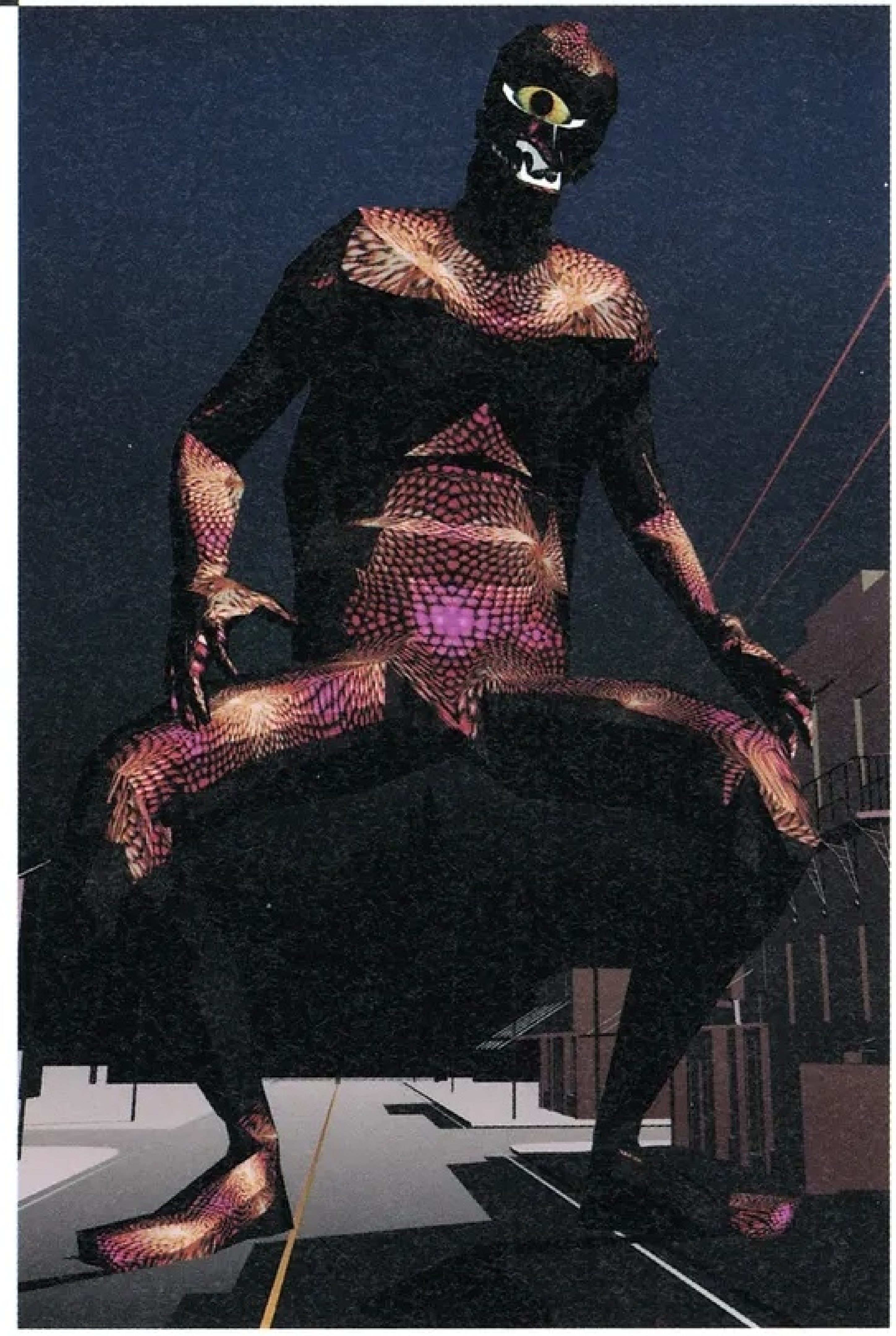
⬅ジョギングの進路上にいると、衝突時に自爆攻撃を食らうため注意したい。

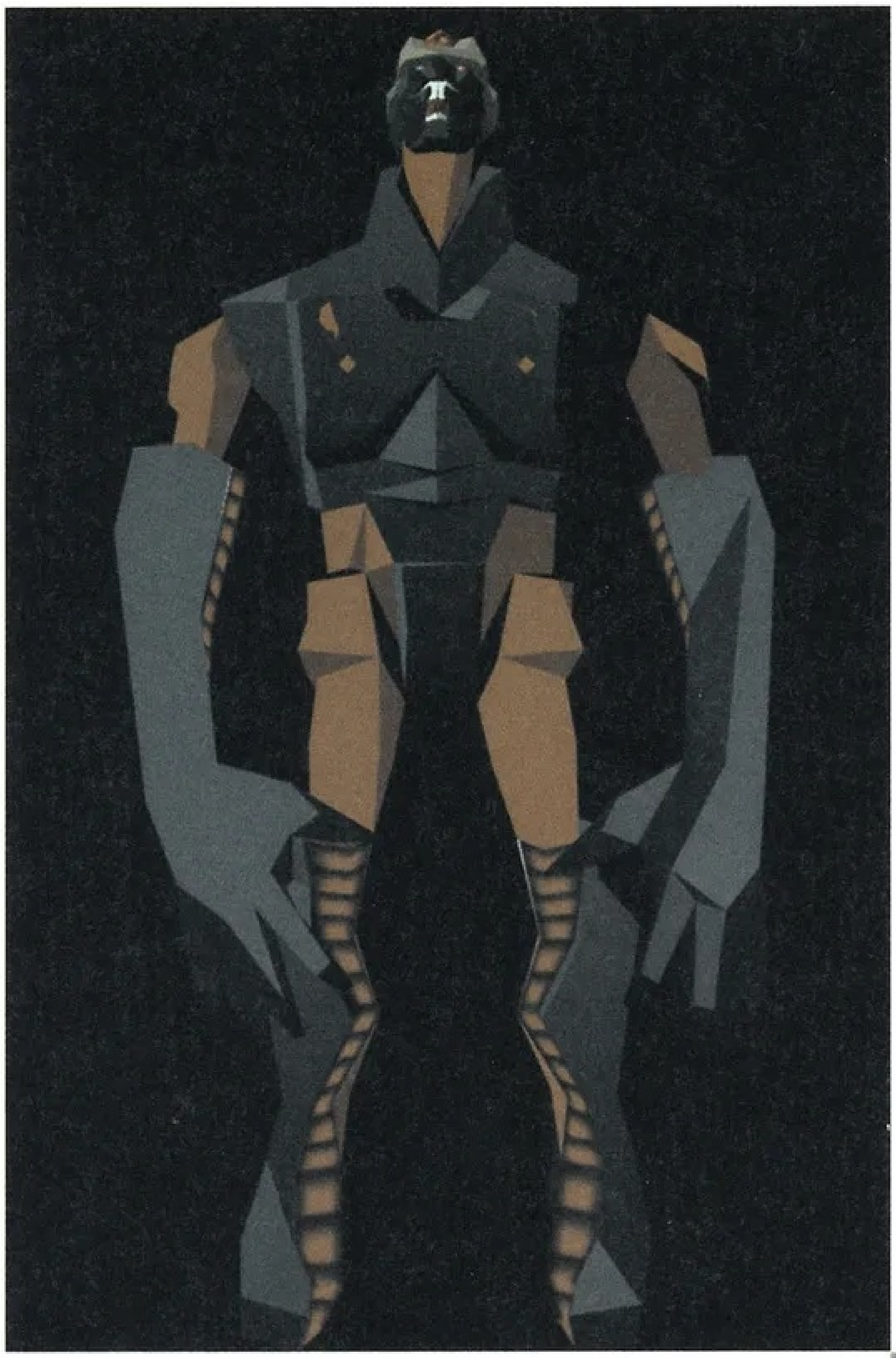
# ジャイアントスマイル

| | | |
|---|---|---|
| 初登場 | | 「雲男」ウルメイダインターシティ中央道路 |
| 腫瘍／弱点 | | 眼球 |
| 部位欠損 | | ナシ |
| 攻撃方法 | | 自爆 |
| カウンター | | 不可 |
| 総血液量（dl） | | 160 |
| 血液割合（濃い血液／薄い血液） | | 2／5 |
| 欠損拡散血液量（dl）※濃い血液／薄い血液 | 頭 | ― |
| | 足・腕 | ― |
| | コア | 45／114 |

巨大な一つ目のヘヴンスマイル。一定距離まで近づくとその巨体で倒れ込んできて、自爆する。弱点は目で、目以外の部分はグレネードを除き無効。瞬きを繰り返すため、目が開いたところを狙う必要がある。倒れ込んでくる間は目を見開いたままになるので、そこを狙う手もあるがリスクが高い。

⬅倒れ込みが始まったらすぐにターンして走り、自爆範囲から逃げてしまうのもいい。





## プロテクトスマイル

| | | |
|---|---|---|
| 初登場 | | 「邂逅」イシザカランドアーケード |
| 腫瘍／弱点 | | なし |
| 部位欠損 | | ナシ |
| 攻撃方法 | | 自爆 |
| カウンター | | 不可 |
| 総血液量(dl) | | 200 |
| 血液割合(濃い血液／薄い血液) | | 1／6 |
| 欠損拡散血液量(dl)<br>※濃い血液／薄い血液 | 頭 | ー |
| | 足・腕 | ー |
| | コア | 28／171 |

強固な鎧で身を固めた重量型ヘヴンスマイル。マスクの火炎弾（通常攻撃）でしか倒すことができない。ダンの魔弾でさえダメージを与えることができないため、プロテクトスマイル系が出現する場所では、必ずマスクを覚醒させておく必要がある。

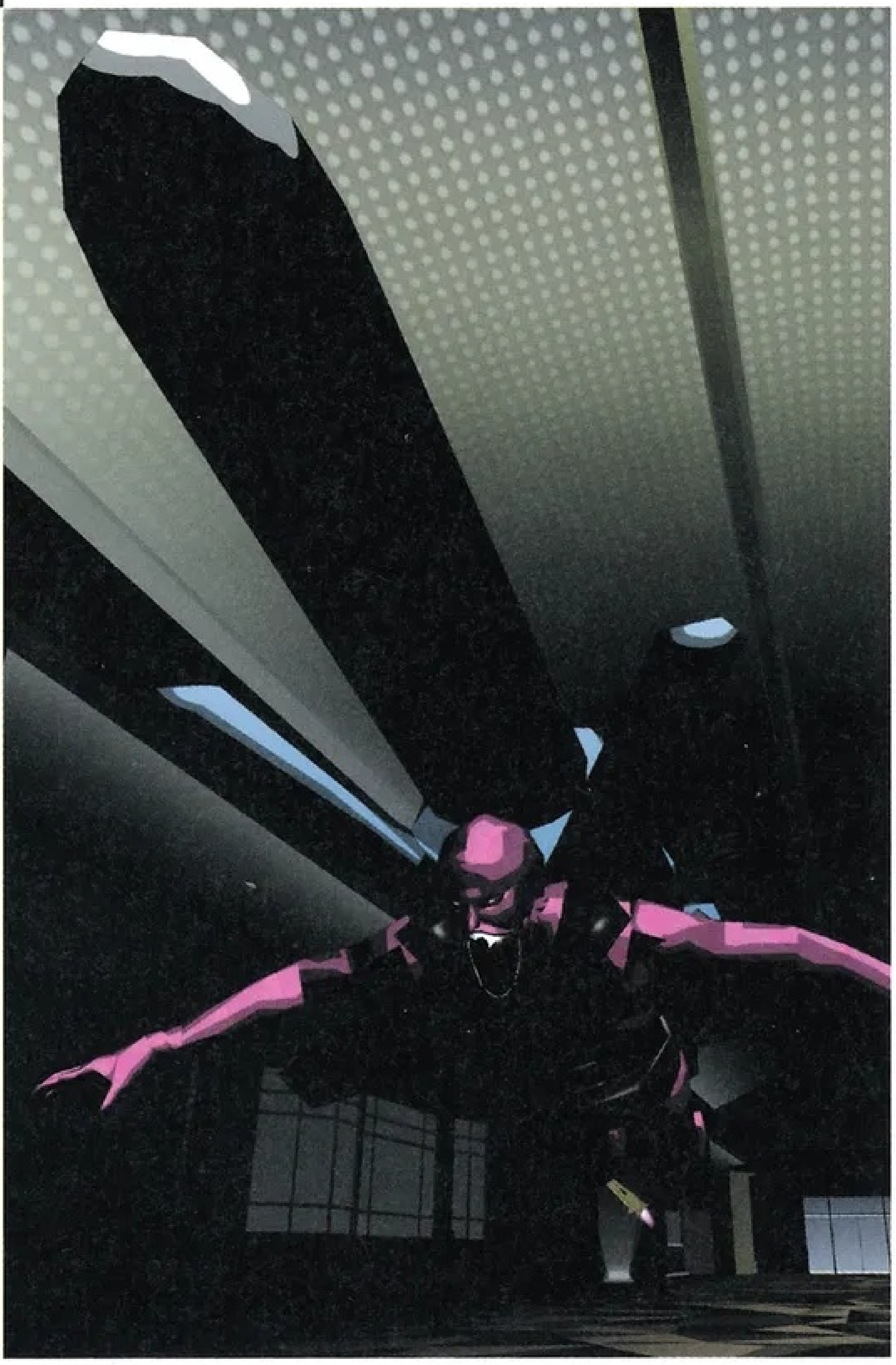
←「ガシャンガシャン」という足音が聞こえたら、プロテクトスマイル系がいるはず。

## ブロークンスマイル

| | | |
|---|---|---|
| 初登場 | | 「邂逅」イシザカランド小劇場 |
| 腫瘍／弱点 | | コア |
| 部位欠損 | | ナシ |
| 攻撃方法 | | 自爆 |
| カウンター | | 不可 |
| 総血液量(dl) | | 480 |
| 血液割合(濃い血液／薄い血液) | | 4／3 |
| 欠損拡散血液量(dl)<br>※濃い血液／薄い血液 | 頭 | ー |
| | 足・腕 | ー |
| | コア | 274／205 |

飛行体勢をとり、地面スレスレを低空飛行しながら接近してくる。蛇行しながら突進してくるため、狙いをつけづらい。マスクのグレネードで倒すか、ケヴィンの透明化でやりすごすといい。

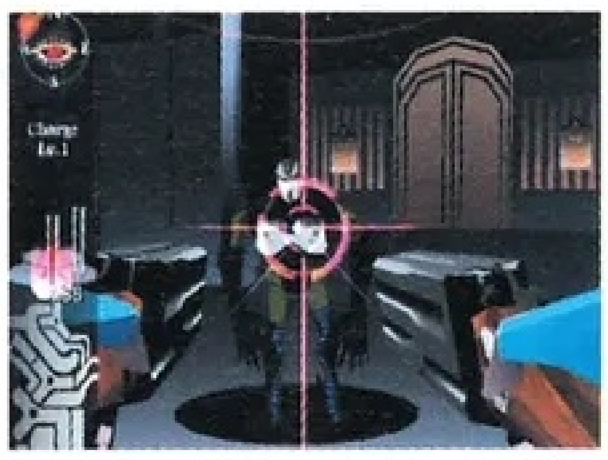
←ブロークンスマイルはマスクで対応するといい。蛇行してくる直線上にグレネードを連射しろ。



## プロテクトZスマイル

| | | |
|---|---|---|
| 初登場 | | 「邂逅」イシザカランド広場 |
| 腫瘍／弱点 | | なし |
| 部位欠損 | | ナシ |
| 攻撃方法 | | 自爆 |
| カウンター | | 不可 |
| 総血液量(dl) | | 240 |
| 血液割合(濃い血液／薄い血液) | | 2／5 |
| 欠損拡散血液量(dl) ※濃い血液／薄い血液 | 頭 | ー |
| | 足・腕 | ー |
| | コア | 68／171 |

プロテクトスマイルの進化系。こちらはマスクの雷撃弾（試験管1本消費のチャージショット）でしか倒すことができない。迎撃するにはマスクで、なおかつ薄い血液を持っていることが条件となる。



⬅雷撃弾よりも強力な収縮弾を撃っても無駄。血液の無駄になるので注意。

## セラミックスマイル

| | | |
|---|---|---|
| 初登場 | | 「邂逅」イシザカランドミステリーハウス |
| 腫瘍／弱点 | | 胸のハート |
| 部位欠損 | | ナシ |
| 攻撃方法 | | 突進攻撃 |
| カウンター | | 不可 |
| 総血液量(dl) | | 300 |
| 血液割合(濃い血液／薄い血液) | | 7／0 |
| 欠損拡散血液量(dl) ※濃い血液／薄い血液 | 頭 | － |
| | 足・腕 | － |
| | コア | 300 |

全身がセラミックで覆われているヘヴンスマイル。シナリオ03「邂逅」の舞台となるイシザカランド内のアトラクション「ミステリーハウス」内に出現する。胸のハートマーク以外はあらゆる攻撃を弾き返すが、極端に臆病な性格のため、狙われていることに気づくと方向転換して逃走する。近づくまで待って、構えから弱点攻撃までを瞬時に行う必要がある。

⬅別名“石坂鼠”。臆病者だが、体当たりを食らうと即死なので気をつけよう。

## ミスリルスマイル

| | | |
|---|---|---|
| 初登場 | | 「邂逅」イシザカランドの羈絆門 |
| 腫瘍／弱点 | | ランダム |
| 部位欠損 | | あり |
| 攻撃方法 | | 自爆 |
| カウンター | | 可 |
| 総血液量(dl) | | 80〜220 |
| 血液割合(濃い血液／薄い血液) | | タイプにより変化 |
| 欠損拡散血液量(dl)<br>※濃い血液／薄い血液 | 頭 | 11〜110／0〜28 |
| | 足・腕 | 11〜110／0〜28 |
| | コア | 22〜220／0〜57 |

強固な金属の鎧を身にまとったヘヴンスマイル。鎧に覆われていない部分を狙うか、鎧に一定以上のダメージを与えて破壊する必要がある。鎧の中身は、通常のヘヴンスマイル以外にツバキスマイル、ランニグスマイルのタイプが存在する。

⬅カウンターアタックが有効なので、接近されたら△ボタン(Xボタン)連打だ。

## プロテクトZZスマイル

| | | |
|---|---|---|
| 初登場 | | 「邂逅」カーティス邸中庭通路 |
| 腫瘍／弱点 | | なし |
| 部位欠損 | | ナシ |
| 攻撃方法 | | 自爆 |
| カウンター | | 不可 |
| 総血液量(dl) | | 300 |
| 血液割合(濃い血液／薄い血液) | | 3／4 |
| 欠損拡散血液量(dl)<br>※濃い血液／薄い血液 | 頭 | ー |
| | 足・腕 | ー |
| | コア | 128／171 |

プロテクトスマイルの最終進化系。マスクの収縮弾(試験管2本消費のチャージショット)でしか倒すことができない。プロテクトスマイルが数種類登場した場合は、種類と対応する攻撃方法を見極めることが重要となる。胸から赤い光を発している場合は、2段階溜めで迎え撃とう。

⬅“プロテクトダブルゼータスマイル”と読む。薄い血液が残り少ないときに対峙するときつい。

## レーザースマイル

| | | |
|---|---|---|
| 初登場 | | 「邂逅」カーティス邸の羈絆門 |
| 腫瘍／弱点 | | 頭部 |
| 部位欠損 | | ナシ |
| 攻撃方法 | | レーザー |
| カウンター | | 可 |
| 総血液量(dl) | | 180 |
| 血液割合(濃い血液／薄い血液) | | 3／4 |
| 欠損拡散血液量(dl) ※濃い血液／薄い血液 | 頭 | ー |
| | 足・腕 | ー |
| | コア | 77／102 |

移動はしないが、スキャンされたあと一定時間が経過すると口から攻撃力の高いレーザーを発射してくる。レーザーを撃たれる前にすばやく弱点である頭部を狙い撃ちしたい。シナリオ03「邂逅」においてカーティス邸の羈絆門で初登場となるが、以降のエリアにも出現することがある。

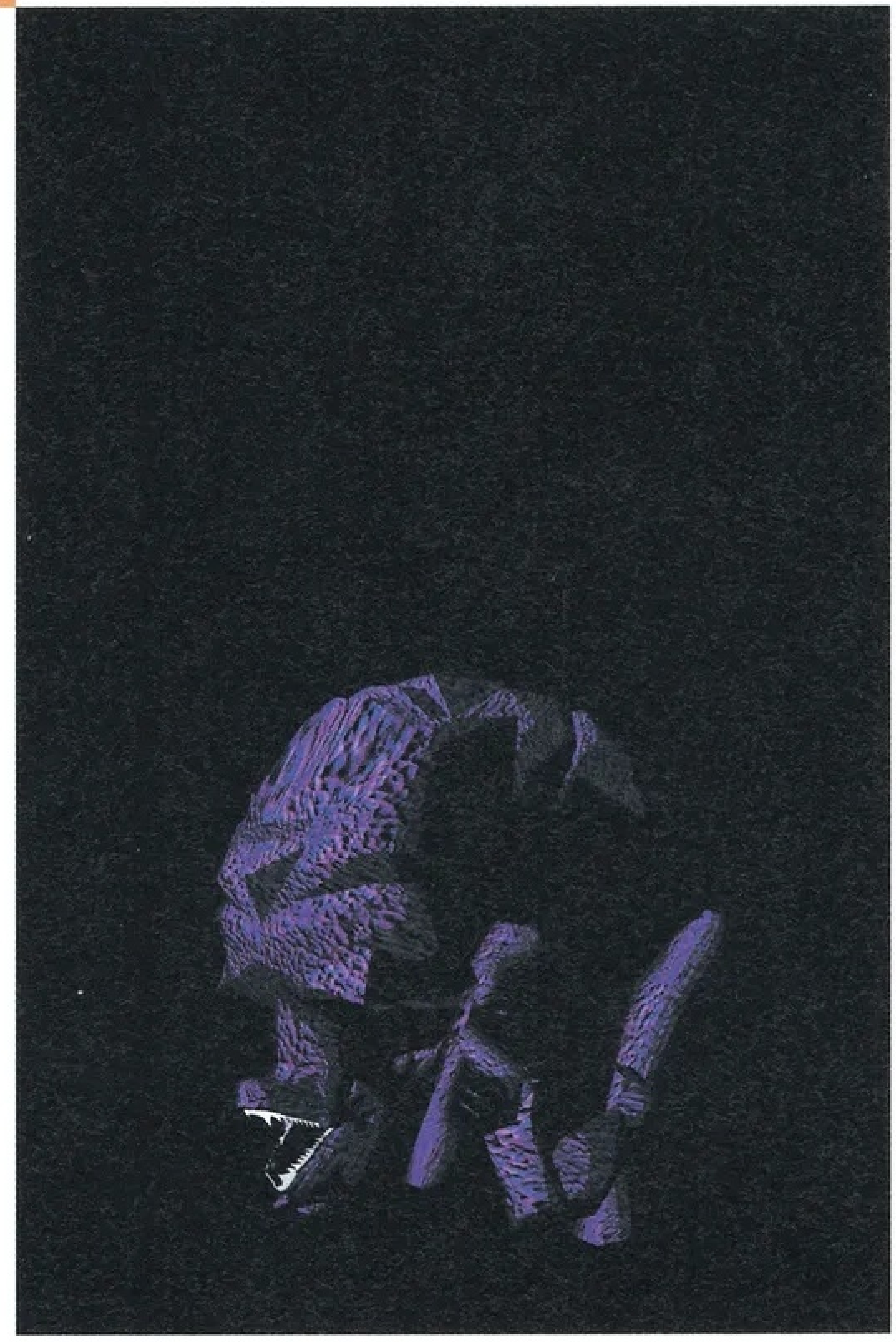
⬅レーザーはカウンターアタックでわりと簡単に回避できる。回避後は消える前に倒そう。

## ローリングスマイル

| | | |
|---|---|---|
| 初登場 | | 「分身」ドミニカ共和国教会前 |
| 腫瘍／弱点 | | ランダム |
| 部位欠損 | | ナシ |
| 攻撃方法 | | 自爆 |
| カウンター | | 可 |
| 総血液量(dl) | | 160 |
| 血液割合(濃い血液／薄い血液) | | 6／1 |
| 欠損拡散血液量(dl) ※濃い血液／薄い血液 | 頭 | ー |
| | 足・腕 | ー |
| | コア | 137／22 |

体を丸めて転がりながら高速で突進してくるヘヴンスマイル。回転スピードが速いため、腫瘍を狙うのが難しい。ぎりぎりまで近づかれたらカウンターアタックかケヴィンの透明化でやりすごすしかない。

⬅とにかくスピードが速くてやっかい。カウンターアタックで倒すのが一番だ。



## タイマースマイル

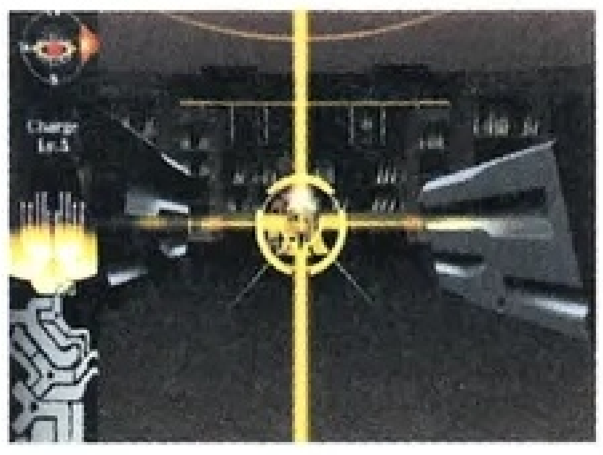
| | | |
|---|---|---|
| 初登場 | | 「笑顔」ホテルユニオンの羈絆門 |
| 腫瘍／弱点 | | コア(8つ) |
| 部位欠損 | | ナシ |
| 攻撃方法 | | 自爆 |
| カウンター | | 不可 |
| 総血液量(dl) | | 500 |
| 血液割合(濃い血液／薄い血液) | | 7／0 |
| 欠損拡散血液量(dl) ※濃い血液／薄い血液 | 頭 | ー |
| | 足・腕 | ー |
| | コア | 500／0 |

シナリオ05「笑顔」においてホテルユニオンの羈絆門に出現する種本体のヘヴンスマイル。全身に8つのコアを持ち、そのすべてを破壊することで倒すことができる。コアが残りひとつになると高速で突進してくるため、狙いにくいコアから破壊していき、狙いやすい腰や胸のコアを最後に残すのが得策。カエデのズームを利用して遠距離からコアを破壊していくといい。

## ギャラクティカトマホークスマイル

| | | |
|---|---|---|
| 初登場 | | 「笑顔」コバーン小学校の羈絆門 |
| 腫瘍／弱点 | | なし |
| 部位欠損 | | ナシ |
| 攻撃方法 | | ミサイル攻撃 |
| カウンター | | 不可 |
| 総血液量(dl) | | 0 |
| 血液割合(濃い血液／薄い血液) | | ー |
| 欠損拡散血液量(dl) ※濃い血液／薄い血液 | 頭 | ー |
| | 足・腕 | ー |
| | コア | 0／0 |

シナリオ05「笑顔」においてコバーン小学校の羈絆門に出現する種本体のヘヴンスマイル。移動はしないが、ミサイルを次々と発射してくる。ミサイルを破壊して周囲のミサイルを誘爆させ、本体にダメージを与えていこう。体力が高いので、ダンの魔弾かマスクのファイナルサーカスを利用するのがベストだ。



←最後の羈絆門の主。マスクのファイナルサーカスで葬り去るといい。

# EXTRA キラー7の気になるアノ言葉

## Column

**本作のシナリオ&ディレクションを手がけたグラスホッパー・マニファクチュアの須田剛一氏が、電撃プレイステーション本誌に連載したコラムを再録。マスクやカエデの過去など、ゲームをクリアしただけでは知ることのできない情報もあり興味深い。ネタバレはないので安心して読んでほしい。**

## 「悪魔に慈悲を…」

**ガルシアン・スミス**

『キラー7』の導入で、ガルシアンと情報屋・ミルズが交わす言葉、「神に笑いを―」「悪魔に慈悲を―」。このセリフから『キラー7』のシナリオ執筆が始まりました。"スミス同盟(キラー7)"の1人、ガルシアンと脇役(ノーマルな人間)であるクリストファー・ミルズという男の関係が、キラー7vsクン・ランというインサイドな構図に、日常というスタンスを与えました。"日常と大局"、この狭間に『キラー7』という物語が流れています。構想段階では、極々私的な事件を発端に、クン・ランという闇が広がるゲーム(物語)のはずでした。しかし、スペクタクルな魅力を醸し出す人物たちはひとり歩きし、やがてハーマンvsクン・ランという勧善懲悪を生み、脂っこい大味なファーストフードテイストへと誘います。いやいや、『キラー7』は人が抱えるあまりに重い現実、その者たちの重厚な人間ドラマを描くという…、それもまた大ゲサですが、ガルシアンという役割はこの時点で必然となりました。でもじつは、ガルシアンはボツキャラ候補だったのです。あまりに地味で印象が薄く、最初はポジションがありませんでした。ところが唯一の戦わない人格、そして死体回収係という異質な存在感を帯びたことで、他の派手な登場人物たちに対しての、そしてまた物語への抑制ともなりました。ガルシアンとミルズの絡みは、この物語の中で最も気に入っています。

●電撃プレイステーションVol.291／2004年12月10日発売号掲載

## 「殺しってのは、殺傷力の品位で決まるんだ」

### ダン・スミス

上のセリフは開発初期のイベントシーンで、ダンがミルズに対して吐く言葉です。残念ながら、このシーンはゲーム中登場しませんが、ダンの立ち位置を明確にしたセリフで印象深いです（初期PVに、このセリフのシーンのイベント映像が入っています）。『キラー7』がどんな感触のシナリオになるのか、このセリフの前後で、だいたいの方向性がスタッフを含めた関係者に伝わったように思います。ダン・スミスは、じつに極悪な殺し屋です。殺しに対してとても鮮明で徹底的な悪漢。そしてギラついた無法者2名の対立構造、ダンとコヨーテの2大悪党が、スミス同盟（キラー7）の構図を描き、複雑な人格関係を生んでいます。そんな構図もまたもやゲーム中まったく登場せず、設定だけの産物となっておりますが、ダンの強烈な悪の個性を中心として危ういバランスでキラー7は人格成立しています。とくにこのセリフは、格の違いを強烈に理解させるひと言です。ダンのPRIDEがにじみ出た…、ん？　PRIDE？　PRIDEといえばヴァンダレイが王者としてミドル級に君臨していますが、まだダン・ヘンダーソンとの決着がついていません。あの判定決着は、ダンも納得できていないでしょう。ダン・ヘンダーソン…、ダン・スミス。やや強引ですが、お察しのとおり、ダンはこのダンから名前を頂戴しました。判定の際の「ジャッジ小林…、ダン！」この響きの気持ちよさ…。響きといえば「ジャッジ小林…、ドン！」。判定でどよめくドン・フライの（名前の）個性は最強ですが、さすがにドン・スミスはちょっと…、引きますね。ヴァンダレイ対ダン、大晦日に期待です。

●電撃プレイステーションVol.293／2004年12月24日発売号掲載

## 「この道具(チャカ)がたっぷりと血を吸いたい言いよる」

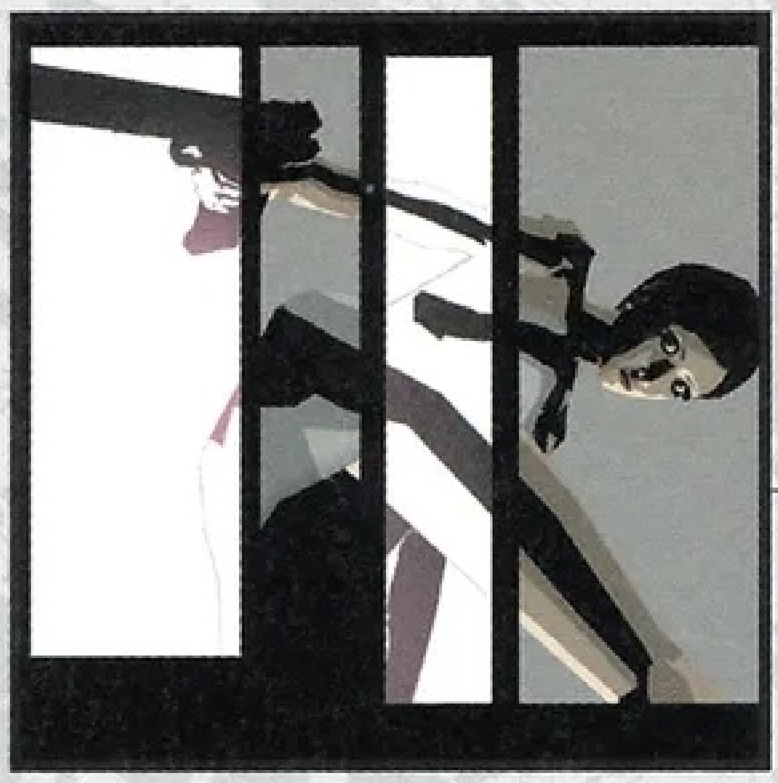
### コヨーテ・スミス

あけましておめでとうございます。いや〜、大晦日決戦、スゴかったですねヴァンダレイの相手があの選手とは…。まさか、曙があんなことになるとは…。大会ともに昨年の締めくくりにふさわしい、興行でしたね。

それはさておき、コヨーテの話。コヨーテが育った環境は、多くの総合格闘家を輩出している南米です。格闘先進国・ブラジルをはるかにしのぐ環境の悪化した国に生まれたコヨーテの成長過程には、サッカーボールも柔術道場もありません。そこには生存する術だけが必要であり、修羅場をやり過ごすだけの日々でした。そんな生存競争に生き残ったコヨーテは、生まれながらの悪党であり、人を殺（ト）ることが呼吸化した、人間凶器……。

ゲーム内では描かれませんが、スミス同盟内では、ダンとコヨーテの熾烈な覇権争いが常に行われています。しかし、しょせんこの悪党もハーマンの駒に過ぎない、儚（はかな）げな人格の一部でしかありません。

●電撃プレイステーションVol.296／2005年1月28日発売号掲載



## 「都合がいいわね…、死んでカタがつくんだから」

**カエデ・スミス**

おぎやはぎ、いいですよね。特に、矢作がクセになってきました。世間は“空前のお笑いブーム”ですが、ボクの人生の中で“空前のお笑いブーム”はすでに5回は通過しました。それだけお笑いは、日本の生活に根付いている文化であり、身近な必需品のような存在なのでしょう。プレイステーションもブームと呼ばれた時代がありましたが、ゲームもお笑い同様に、ゆり返しのごとくブームに到達する日が来ることを信じつつ『キラー7』発売まで残すところ2カ月、いよいよカウントダウンです！

さて、カエデですが…、彼女は実際には劇中のシナリオにかかわる部分にはほとんど登場しません（やむなく登場シーンをカットしました…）。ただし、プレイヤーキャラクターとしては、遠距離戦闘に優れた能力と結界を解除するという能力を使い活躍します。また、手首から血を流すという『キラー7』の映像の中でも相当に衝撃的な行為でもって、いろいろと想像をさせるに十分な魅力を持っている女性とも言えます。その想像に劣らず、カエデの背景は、とても凄惨を極めており、彼女の血に濡れた白いドレスは、2人組の男（政治家）にダーツのマト代わりにされ、悶絶死した過去が血の中に記憶されている証なのです。ゲームでは、そのシークエンスはやむなくカットとなりました。ただし、この2人組の男（政治家）はシナリオ「落日」の劇中に登場します。この2人もキラー7の登場人物らしく、とてもキャラ（個性）が強く、プレイヤーのみなさんをかなり苦しめることになりますが、何か？

●電撃プレイステーションVol.298／2005年2月10日発売号掲載

## 「子供は正直だ。ダレが一番強いか知っている」

**マスク・ド・スミス**

いよいよ、マスク・ド・スミスの登場です。マスクは、彼の設定だけでゲーム1本軽く作れます。いえ、シリーズ3部作のサーガもいけます。ちなみに衣装は3回変わります。後はフォームチェ…、まだ情報公開は早いようでした。マスク・ド・スミスは、メキシコ州アルバカーキに生まれました。父は伝説のプロレスラー、しかしマスク青年が誕生する1年前に他界。亡き父の面影を追い求め、闘いの世界にひかれていきます。アマレスの学生世界チャンプとなり、冴刃流（がじんりゅう）喧嘩空手をも極めます。12歳にしてメジャー総合格闘技団体からオファーを受けました。しかし、巨額の契約金を振り切り「プロレス道」を極めるべく、大胆にも本場ルチャリブレの世界に単身乗り込みます。メキシコのマイナー地方団体を転々とし、また、エル・ムーンライトとして日本に来日。そして、驚くべき伝説を日本で残します。母から託された手紙を渡しに、冴刃流喧嘩空手館長に会いに総本山に出向きました。冴刃館長は、スミス青年の眼を見るなり、大晦日の総合格闘技のビッグマッチの出場を打診。なんと、冴刃流喧嘩空手のチャンピオンが負傷欠場となり、チャンプと戦うメインイベントに穴が開いてしまったのです。相手は、ロシアの強豪格闘家。氷点下のパウンドを持つ漢（おとこ）と恐れられている王者です。唐突に現れたグリーンボーイと、王者…。結果は歴然、史上最大の茶番劇、スミス青年は売名行為の噛ませ犬ともやゆされました。しかし冴刃館長には確信があったのです。あの血が流れているのであれば、王者とて当て馬だと…。ゴングが鳴り響きます。ガードの甘いスミスに対し、王者は大振りのそれでいて音速のロシアンフックの連打を浴びせます。もろにアゴに数発…、グラリと崩れるスミス。すわっ、秒殺と思った瞬間、突き上げ式のドロップキックが王者のアゴに逆に突き刺さり、空中反転着地すると同時に超速の片足タックル。そのままかつぎ上げ、プロレスの古典技・アルゼンチンバックブリーカー。ギリギリとねじ上げると、王者の口から泡が…と同時にそのままスタンプ！伝説の必殺技・若元スペシャル（後にバーニングハンマーと改名）で脳天から突き落とす。だが、王者は立ち上がりパウンドラッシュを繰り出す。その驚異のパンチをかいくぐり、スミスは足と腕を固定し、変形のメキシカンストレッチで固定。身動きの取れない王者の顔面に膝を数発、だが不思議と首を固定したままスクッと立ち上がり、首をつかんだまま乱暴に後方に投げるフロントネックチャンスリードロップをロックしたまま、5発投げたところでレフェリーの田島が制止。完膚なきまでのKO勝利を収めました。伝説の闘いを残し、実名での1戦を最後に総合格闘技のリングから消えたのでした。そして、いよいよNYの舞台へ。マスク・ド・スミスのデビューです。真のトップレスラー、客を呼べるメインイベンターとなるリングへと歩み、華々しいスポットライトが彼に用意されているハズ…。しかし、数年の後マスク・ド・スミスは殺し屋となって、ハーマン・スミスに仕えました。彼は、“スミス同盟”と呼ばれる労働組合に入ったのです。その先はゲームの中で語られていると思います。

●電撃プレイステーションVol.300／2005年2月25日発売号掲載

## 「本物だ！　本物のハンサムポーズだよ！」

コン・スミス

## 「・・・・・・・・・（ノーコメント）」

ケヴィン・スミス

『キラー7』のアクの強い人格たちに対して、受身側の役回りの2人がコンとケヴィンです。今回、2人のコラムがひとくくりという形でもおわかりかと思いますが、ぶっちゃけそんなに書くネタがありません。ケヴィンはしゃべらないわ、コンはガキですから……、見どころとしては見出しのとおり戦闘アクションになります。とくにコンのアクションは定評があります。海外プレスのみなさんも、コンの銃撃シーンでは「YES!」と叫んでくれるそうです。何がYESなのかわかりませんが、ツボを押さえていることには違いないようです。ケヴィンは、情報で出ているとおりのナイフ使いです。右手にはスローイング、左手には接近戦用のサバイバルと使い分けも完ペキです。上半身裸なのは、ジャ○ーズ所属なわけではなく、ムダな摩擦を減らすためのこだわりです。そんなにこだわるなら全裸で戦え！　と思ったのですが、さすがにカプコンさんに怒られるので、自主規制しました。どんなにカッコつけても、ブラブラさせてたらサマになりません。ブリーフ一丁のケヴィンでもよかったかもしれませんが、誰もケヴィンとは呼ばずに、「あのパンツ」と呼ぶのでしょうね。こんな感じで、みなさんもゲームをプレイしていただく際にケヴィンをイジッてください。次回はいよいよ最終回のようです。もうしばらくこのコラムにお付き合いください。●電撃プレイステーションVol.303／2005年3月25日発売号掲載

## 「LET'S DANCE」

ハーマン・スミス

この連載も今回でいよいよ最終回！　全部読んでいただいたみなさん、ありやすっ！

最後は、主役のハーマン・スミスの登場です。ハーマンは、ただの変態な爺さんです。昼はドM、夜はご主人様という倒錯好きの男子にはなんともうらましいフェティッシュな生活を営んでいます。で、たまにクン・ランとちょっとばかりの戦でじゃれあったと思えば、一緒にチェスを遊んだりと、アメリカンコミックな図式とスタッフからツッ込まれた設定だったりします。『キラー7』は全編英語音声で、それが見どころ(聞きどころ)の1つでもあります。録音は著名なLAのスタジオで行いました。カプコンの大原さんが翻訳&収録を担当して、ボクは初回だけ立ち合いました。クリスというディレクターが、驚くほどシナリオの意図を理解してくれ、セリフがカッコイイ！　と喜んでくれました。クセのあるシナリオのテイストを生かしつつ翻訳してくれたのが海外での評判につながっているのです。しかしボクは英語がさっぱりなので、そのありがたさがまったくわからず大原さんすみません！　ちなみに、ハーマンの声は、「特攻野郎Aチーム」のマードックと同じ。出身地の長野では放送してませんでした…。ディック・マードック？　それでは、次は表紙&巻頭ブチ抜き20ページ大特集号で！(笑)　●電撃プレイステーションVol.305／2005年4月8日発売号掲載

# killer7
# THE MASTER GUIDE
［キラー7　ザ・マスターガイド］

## STAFF

**Producers**
電撃PlayStation編集部／電撃ゲームキューブ編集部
（倉西 誠一／後藤 勇／松本 剛）

**Director**
電撃PlayStation編集部（中村 敏彦）

**Coordinator**
電撃PlayStation編集部（森澤 信彦）

**Editors／Writers**
有限会社カラーフィールド（安藤 伸一／渡辺 幸一）、小嶋 勝之

**Designers&DTP**
シレロ・グラフィック／カラーフィールド（萩原 夏弥）

**Cover Designer**
K Plus artworks有限会社（小林 博明）

発行　2005年6月30日　初版発行

**発行者**
久木 敏行

**発行所**
株式会社メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8　東京YWCA会館　Tel.03-5281-5222（編集）

**発売元**
株式会社角川書店
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3　Tel.03-3238-8605（営業）

**印刷所**
図書印刷株式会社

**装　丁**
K Plus artworks有限会社



©grasshopper manufacture Inc. 2005,
©CAPCOM CO., LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED.

©MEDIA WORKS

"PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

"ニンテンドーゲームキューブ" は任天堂株式会社の登録商標です。



Printed in Japan
ISBN4-8402-3113-3 C0076



■落丁・乱丁本はお取り替えいたします。定価はカバーに表示してあります。
■Ⓡ本書の全部または一部を無断で複写（コピー）することは、著作権法上の例外を除き、禁じられています。
■本書からの複写を希望される場合は、日本複写権センター（03-3401-2382）にご連絡ください。
※本書の内容（攻略など）に関する電話でのお問い合わせは、一切受け付けておりません。ご了承ください。

killer7

ISBN4-8402-3113-3

C0076 ¥1600E

9784840231138

MediaWorks

発行●メディアワークス

定価：本体1600円

※消費税が別に加算されます

1920076016004

© grasshopper manufacture Inc. 2005,
© CAPCOM CO., LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED.